PFAFF®

# creative 2134

## Manuale di istruzioni



# ISTRUZIONI DI SICUREZZA

Questo apparecchio è una macchina per cucire realizzata in conformità con IEC/EN 60335-2-28.

## Collegamento elettrico

La presente macchina per cucire deve essere messa in funzione con la tensione indicata sulla targhetta con i dati elettrici.

## Note sulla sicurezza

- Questa macchina per cucire non è destinata a persone (e bambini) con ridotte capacità fisiche, mentali o sensorie, né a utenti inesperti o privi delle necessarie conoscenze a meno che non la utilizzino sotto la supervisione o secondo le istruzioni di una persona responsabile della loro sicurezza.
- I bambini devono essere sorvegliati onde accertare che non giochino con la macchina per cucire.
- Evitare di lasciare la macchina non presidiata quando la stessa è alimentata.
- Staccare la spina della macchina per cucire dopo averne terminato l'utilizzo e prima di eseguire qualsiasi operazione di pulizia.
- Spegnere la macchina per cucire ("0") nel caso in cui sia necessario eseguire una qualsiasi operazione che coinvolga l'ago, come ad esempio l'infilatura, la sostituzione dell'ago stesso, la sostituzione del piedino e così via.
- Non mettere in funzione la macchina per cucire se il cavo o la spina di alimentazione sono danneggiati.
- Tenere le dita lontano dalle parti in movimento. È necessario agire con particolare attenzione in prossimità dell'ago della macchina.
- Utilizzare la macchina solo per l'uso descritto nel presente manuale. Utilizzare solo gli accessori raccomandati dal produttore, come descritto nel manuale.
- Scollegare sempre l'apparecchiatura prima di sostituire la lampadina. Sostituire la lampadina con una dello stesso tipo (tensione e watt).



Attenzione: per essere smaltito questo prodotto deve essere riciclato in sicurezza in accordo con la legislazione del Paese in materia di riciclaggio relativa ai prodotti elettrici/elettronici. In caso di dubbi contattare il proprio rivenditore autorizzato.



# Congratulazioni!

Congratulazioni per avere acquistato la nuova Pfaff® creative™ 2134! La Pfaff creative 2134 è una combinazione perfetta di macchina per cucire e per ricamare. L'estrema facilità d'uso darà libero sfogo alle energie creative degli utenti: tradurre le idee in realtà sarà una cosa facilissima.

Prima di iniziare, è bene prendersi del tempo per leggere le presenti istruzioni per il funzionamento. Ben presto sarà possibile scoprire come sia facile usare la Pfaff creative 2134.

Ma non dilunghiamoci troppo in queste considerazioni. Libero sfogo alla fantasia per trasformare le idee in realtà!

## www.pfaff.com

Visita il sito www.pfaff.com per scoprire le caratteristiche meravigliose della tua nuova macchina per cucire. Troverai ispirazione con bellissimi progetti di cucito creativi e potrai apprendere di più sugli accessori speciali disponibili per la tua macchina.

# Indice

# 5 Punti decorativi



# 6 Manutenzione

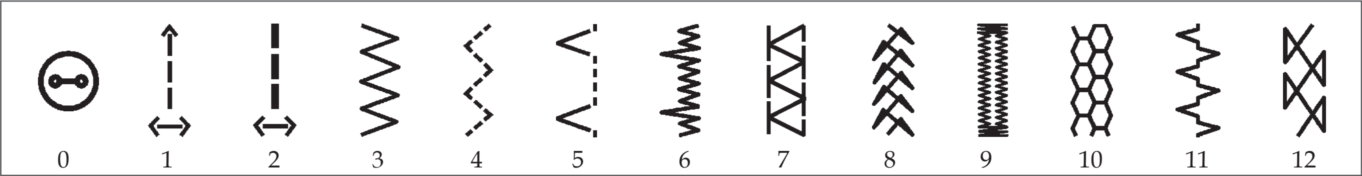
## Tavola di selezione telai

| Telaio n. | Dimensioni |
|---|---|
| 1 | 225x140 mm, 250x225 mm |
| 2 | 120x115 mm (quadrato/circolare) |
| 3 | 80x80 mm, circolare |
| 4 | 180x100 mm |
| 5 | 100x80 mm (con adattatore) |
| 6 | 80x80 mm, quadrato (con adattatore) |

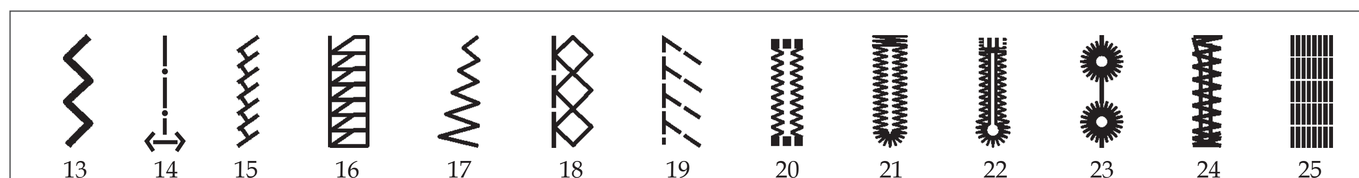
# Introduzione

# Panoramica dei punti

## Punti utili



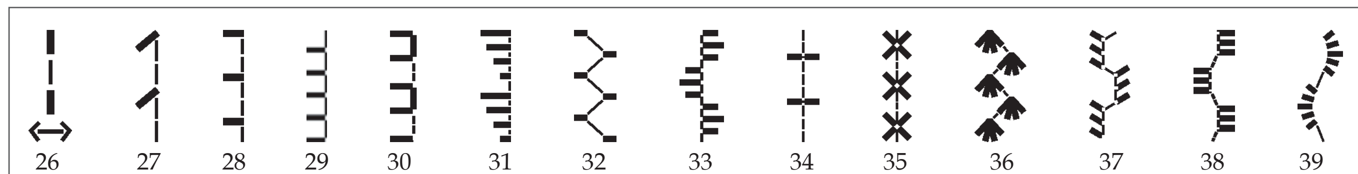

| Punto | | Utilizzo |
|---|---|---|
| 0 | Funzione attaccabottoni | Per cucire bottoni a due o quattro fori. |
| 1 | Punto dritto con 19 posizioni dell'ago | Per tutti i lavori di cucitura dritta e di impuntura, è possibile aumentare la lunghezza del punto fino a 6 mm. Sono disponibili 19 posizioni dell'ago per la rifinitura di orli o per la cucitura di cerniere. |
| 2 | Punto dritto triplo elastico con 19 posizioni dell'ago | Per cuciture rinforzate, specialmente sui tessuti elastici; ideale per i jeans, per l'abbigliamento sportivo e da lavoro. Per lavori di cucito decorativo è possibile aumentare la lunghezza punto fino a 6 mm. |
| 3 | Zigzag | Per rifiniture di orli, sorfilature, applicazioni, inserimento di pizzi e così via. |
| 4 | Zigzag a tre passi | Punto resistente per rifinire le cuciture, cucire su tessuti elastici, per riparare strappi e applicare toppe. |
| 5 | Punto orlo invisibile | Per creare orli invisibili su tessuti non elastici. |
| 6 | Orlo invisibile elastico | Per creare orli invisibili su tessuti elastici e per sorfilare il margine di tessuti elastici. |
| 7 | Punto overlock chiuso | Per unire e sorfilare tessuti elastici in una sola operazione. |
| 8 | Punto fagotto | Per unire due pezzi bordo a bordo, per orli decorativi e per il crazy quilt. |
| 9 | Asola da biancheria | Asola per camicie, camicette e biancheria. |
| 10 | Punto a nido d'ape | Punto elastico e decorativo per ottenere orli ornamentali su tessuti elastici, per eseguire applicazioni decorative elastiche e per cucire con il filo elastico nella bobina. |
| 11 | Punto decorativo | Per unire cuciture sovrapposte su materiali spessi come la pelle e la spugna. |
| 12 | Punto incrociato | Consente di ottenere un'orlatura decorativa estremamente elastica, adatta alla bordatura di capi sportivi e casual. |



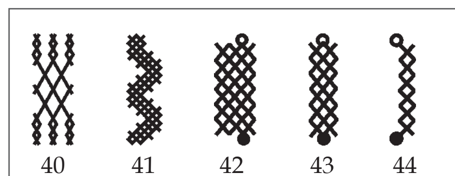

| Punto | | Utilizzo |
|---|---|---|
| 13 | Zigzag triplo elastico | Per cucire orli decorativi e ribattiture. |
| 14 | Punto di imbastitura | Per imbastire. Quando le griffe sono abbassate la macchina cuce un  punto a ogni colpetto che viene dato sul pedale. Con le griffe sollevate la macchina cuce il punto in maniera continua. |
| 15 | Punto elastico | Per unire tessuti elastici leggeri e per cuciture decorative. |
| 16 | Punto overlock chiuso | Per unire e sorfilare tessuti elastici in una sola operazione. La cucitura chiusa evita lo sfrangiamento del tessuto. |
| 17 | Zigzag, posizione dell'ago a destra o a sinistra | Per applicazioni, per applicare cordoncini e per creare occhielli. |
| 18 | Punto pullover | Per unire e sorfilare materiali in maglia aperta e jersey. |
| 19 | Punto overlock aperto | Per unire e sorfilare tessuti elastici in una sola operazione. |
| 20 | Asola per tessuti elastici. | Asola per tessuti elastici. |
| 21 | Asola rotonda con travetta longitudinale | Asola per camicie, giacche e pantaloni. |
| 22 | Asola a goccia professionale | Asola per giacche di jeans e pantaloni. Oppure come decorazione per le tende della cucina o della doccia: inserendo gli anelli nelle asole per appendere le tende. |
| 23 | Occhiello | Decorazione per i capi d'abbigliamento o per i progetti di decorazione di interni. Fantastico per i progetti Nostalgia. Nella memoria della macchina ci sono diverse misure. |
| 24 | Travetta | Per cucire i passanti per le cinture e per rinforzare le tasche. |
| 25 | Rammendo programmabile | Per rammendare zone danneggiate. |

## Punti per quilt

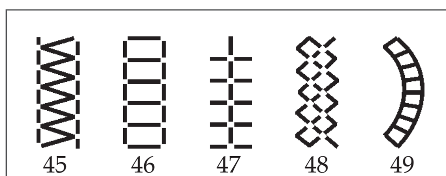
La tensione del filo è preimpostata a un valore alto per dare un effetto che ricorda le cuciture fatte a mano. Cucire i punti con un filo invisibile sopra e un filo colorato nella bobina. Per utilizzare i punti per quilt come punti normali per applicazioni è necessario abbassare la tensione del filo.



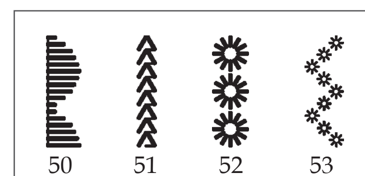

## Punti croce



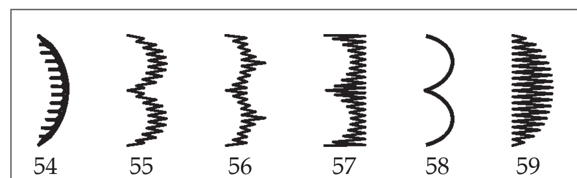

## Orli a giorno



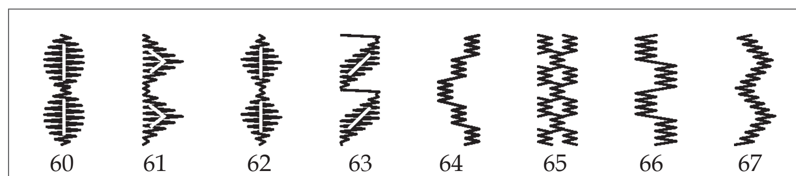

## Punti decorativi con effetto antico



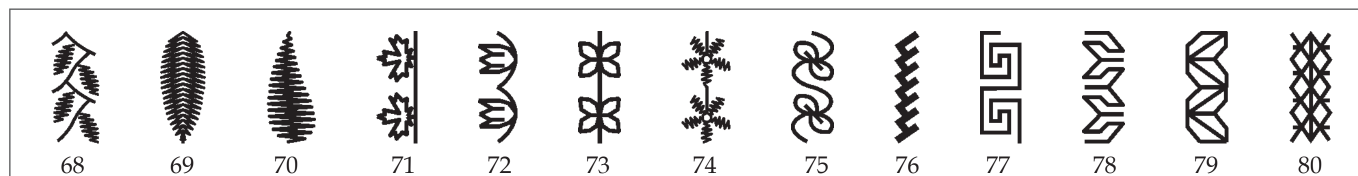

## Festoni

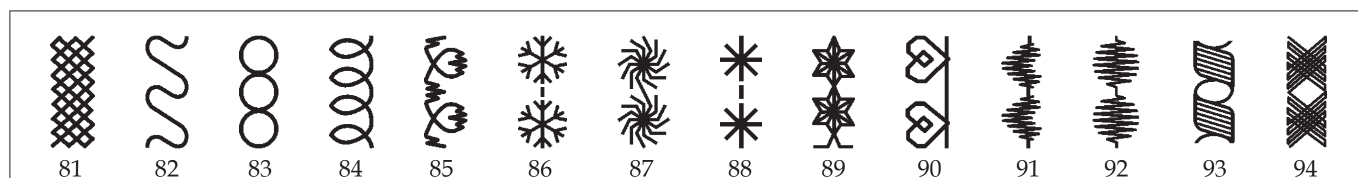


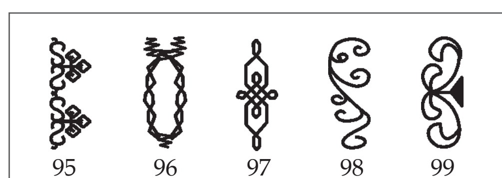

## Punti cordoncino



## Punti decorativi




## Carattere stampatello

| | | | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | | | | |
| 100 | 101 | 102 | 103 | 104 | 105 | 106 | 107 | 108 | 109 | | | | |
| A | B | C | D | E | F | G | H | I | J | K | L | M | |
| 110 | 111 | 112 | 113 | 114 | 115 | 116 | 117 | 118 | 119 | 120 | 121 | 122 | |
| N | O | P | Q | R | S | T | U | V | W | X | Y | Z | |
| 123 | 124 | 125 | 126 | 127 | 128 | 129 | 130 | 131 | 132 | 133 | 134 | 135 | |
| Æ | Ä | Å | É | Ñ | Œ | Ö | / | Ü | . | – | ␣ | / | @ |
| 136 | 137 | 138 | 139 | 140 | 141 | 142 | 143 | 144 | 145 | 146 | 147 | 148 | 149 |


PFAFF
creative 2134
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15


PFAFF
creative 2134
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27
28
29
30
31
32

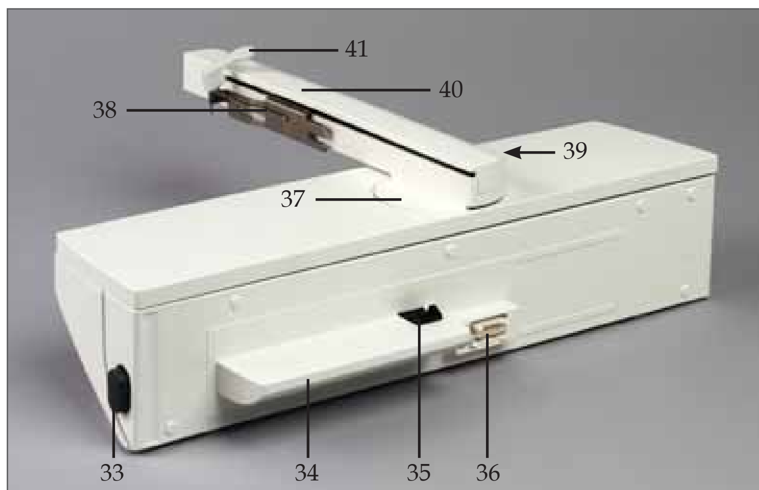
## Componenti della macchina per cucire

1. Pannello frontale con schermo e tasti di controllo
2. Maniglia di trasporto
3. Volantino
4. Pannello con tasti di controllo
5. Presa cavo principale
6. Presa cavo pedale
7. Interruttore principale
8. Cursore per l'abbassamento delle griffe
9. Piastra base
10. Box accessori estraibile
11. Porta-piedino e piedino
12. Sistema IDT/Doppio Trasporto
13. Infila-ago incorporato
14. Tasto di retromarcia o di avvio/arresto ricamo
15. Fessure di infilatura

16. Sportello bobina
17. Braccio libero
18. Lampadina (max. 5 W.)
19. Taglia-filo
20. Disco tensione filo
21. Leva di pescaggio filo
22. Guida filo
23. Porta-rocchetto con copri-rocchetto
24. Foro per secondo portarocchetto
25. Taglia-filo per caricamento bobina
26. Carica-bobina
27. Sportello con tabella punti
28. Lettore per creative smart card
29. Leva alzapiedino
30. Porta-aghi con vite di fissaggio
31. Placca ago
32. Presa per unità di ricamo

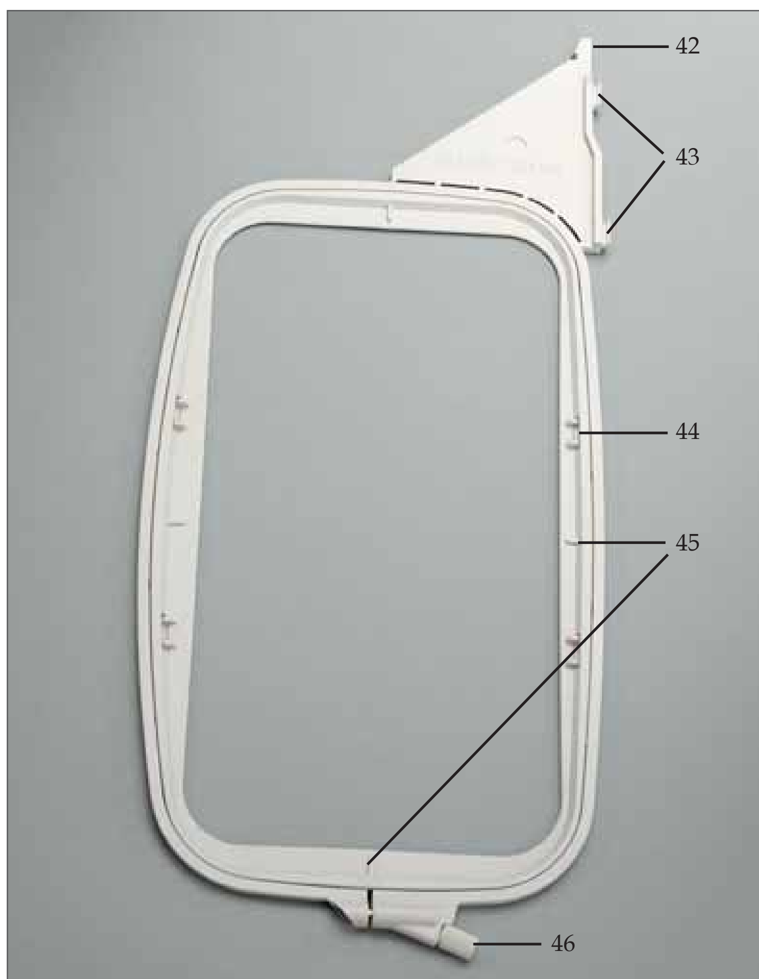
## Componenti dell'unità di ricamo

33. Tasto di rilascio per la rimozione dell'unità di ricamo
34. Guida del braccio inferiore
35. Chiusura di fissaggio per montare l'unità di ricamo alla macchina
36. Spina di connessione alla macchina
37. Tavola rotante per il braccio di ricamo
38. Guida metallica per montare il telaio per ricamo
39. Presa incassata per sollevare e ruotare il braccio di ricamo
40. Braccio di ricamo
41. Leva di rilascio per rimuovere il telaio




## Componenti del telaio per ricamo

42. Perno a scatto
43. Due perni di guida per collegare il telaio
44. Scanalature per montare le graffette
45. Dentelli di posizionamento mascherina
46. Vite di fissaggio per il tessuto





## Valigetta

Sistemare il cavo di alimentazione, il pedale e il manuale di istruzioni nell'apposito reparto all'interno della valigetta.




## Sportello

Sollevare lo sportello. I punti che la macchina esegue sono rappresentati sul lato interno dello sportello.

# Accessori

## Unità di ricamo

Insieme all'unità di ricamo vengono fornite quattro graffette, il piedino per ricamo, il telaio (225x140), il libretto dei ricami e la smart card per ricamo 300 s.



## Box accessori / Cucitura con braccio libero

Per cucire con braccio libero, spostare il box accessori sulla sinistra ed estrarlo dall'alloggiamento.

Quando si ripone il box, accertarsi che sia allineato al braccio libero della macchina per cucire.



## Sistemazione degli accessori

Gli accessori di serie sono contrassegnati da numeri. Sistemare gli accessori negli appositi reparti all'interno del box.

Per aprire il box accessori, appoggiare il dito indice sull'area in rilievo sulla sinistra del coperchio ed estrarre il coperchio verso l'alto muovendolo avanti e indietro.







13


14


15


16


17


18


19


20

## Piedino e accessori standard

1. Bobine
   Codice n.: 412 76 79-01
2. Cambialampadina/cambiaplacca ago
   Codice n.: 82 02 92-096
3. Copri-rocchetto
   Codice n.: 93-035 050-44/000
4. Copri-rocchetto
   Codice n.: 93-036 048-44/000
5. Copri-rocchetto
   Codice n.: 93-036 049-44/000
6. Guida per orli n. 8
   Codice n.: 82 02 51-096
7. Dischetto in feltro
   Codice n.: 93-033 064-05/000
8. Secondo porta-rocchetto
   Codice n.: 93-033 063-44/000
9. Scatola di aghi
   Codice n.: 48-020 804-32/000
10. Taglia-asole
    Codice n.: 99-053 016-91/000
11. Spazzola
    Codice n.: 93-847 979-91/000
12. Guida per asole Sensormatic n. 10
    Codice n.: 82 02 94-096
13. Piedino standard con sistema IDT, n. 0A
    Codice n.: 82 02 44-096
14. Piedino per punti decorativi con IDT, n. 1A
    Codice n.: 82 02 54-096
15. Piedino per punti decorativi, n. 2A
    Codice n.: 82 02 60-096
16. Piedino per overlock e punti invisibili con IDT, n. 3, Codice n.: 82 02 56-096
17. Piedino per orlo arrotolato con IDT, n. 7
    Codice n.: 82 02 49-096
18. Piedino per cerniere con sistema IDT, n. 4
    Codice n.: 82 02 48-096
19. Piedino per rammendare/cucire a mano libera, n. 6, Codice n.: 82 02 43-096
20. Piedino per asole, n. 5A
    Codice n.: 82 02 99-096

# Preparazioni



# Commutatore di tensione



### 220V - 240V / 120V

La macchina per cucire è impostata a 220-240 Volt. Per modificare il voltaggio a 120 Volt (Usa/Canada) è necessario impostare il commutatore di tensione, che si trova sotto la macchina, a 120 Volt. Se non si è sicuri del voltaggio della propria nazione controllare presso il proprio rivenditore di fiducia Pfaff o presso l'azienda elettrica locale prima di collegare la macchina per cucire alla corrente.

# Collegamento elettrico



Collegare il cavo di alimentazione tra la presa (5) della macchina per cucire e la spina a muro.

# Collegamento pedale



Collegare la spina del pedale alla presa di alimentazione (6) della macchina per cucire.

La velocità di cucitura viene controllata premendo il pedale.

Per questa macchina per cucire, utilizzare il pedale AT 0070.



## Interruttore principale

Quando l'interruttore principale (7) è acceso (funzione interruttore I), la lampadina si accende e nello schermo della creative 2134 viene mostrato il punto numero 1.

La macchina per cucire è ora pronta per essere messa in funzione.

"0" = OFF

"I" = ON



## Leva alzapiedino

Il piedino può essere alzato o abbassato con l'apposita leva alzapiedino (29). Per posizionare la leva alzapiedino nella posizione di rammendo, abbassare la leva alzapiedino e spingerla all'indietro fino all'innesto nella posizione di rammendo.

## Sostituzione del piedino

 **Spegnere l'interruttore principale**

### Rimuovere il piedino

Premere contemporaneamente la parte anteriore del piedino verso l'alto e la parte posteriore verso il basso, per estrarlo dal porta-piedino (11).



### Inserire il piedino

Posizionare il piedino al di sotto del porta-piedino, per fare in modo che abbassando la leva alzapiedino (11), i perni del piedino scattino all'interno del porta-piedino.



Accertarsi che il piedino sia adeguatamente collegato, sollevando l'alzapiedino.





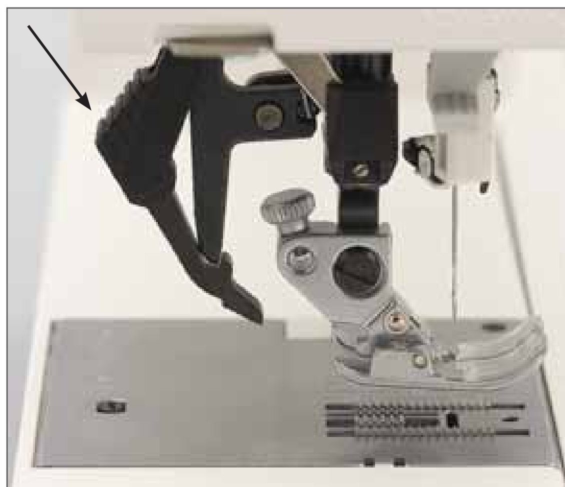
# Sistema IDT (Doppio Trasporto)

La Pfaff offre la soluzione ideale per cucire con precisione qualsiasi tipo di tessuto: il sistema IDT, ossia il Doppio Trasporto.

Il sistema IDT consente il trasporto della stoffa da sopra e da sotto contemporaneamente e con la stessa lunghezza del punto. In questo modo il trasporto del tessuto avviene con estrema precisione.

Su tessuti particolarmente leggeri, come la seta o il rayon, questo sistema di trasporto doppio previene la formazione di grinze durante la cucitura.

Il trasporto regolare garantisce inoltre la perfetta corrispondenza su tessuti stampati a quadri o a strisce per esempio. Il sistema IDT mantiene allineati i livelli delle pezze nei quilt, per impedire la deformazione degli strati superiori.



## Innesto del sistema IDT

Sollevare il piedino. Premere il sistema IDT verso il basso fino all’innesto.

**Importante**: per tutti i lavori con il sistema IDT (Doppio Trasporto), usare il piedino con la scanalatura posteriore centrale.



## Disinnesto del sistema IDT

Tenere il doppio trasporto con due dita sul gambo con nervatura. Premere il sistema IDT, quindi allontanarlo da sé e rilasciarlo lentamente verso l’alto.

# Abbassamento delle griffe

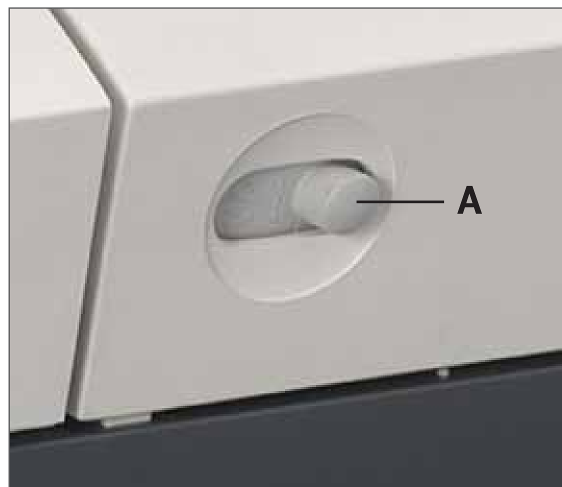
Per alcuni lavori di cucitura, quali il quilt, il rammendo o il ricamo a mano libera, le griffe devono essere abbassate. Sulla Pfaff creative 2134 le griffe possono essere abbassate in due modi diversi: uno all'esterno della macchina e uno all'interno dello sportello bobina.




**Per entrambi i metodi:**

sollevare il piedino prima di abbassare le griffe. Spingere il cursore A o B verso sinistra.

Per ripristinare lo stato delle griffe, spingere il cursore nuovamente a destra.








## Sostituzione dell’ago

 **Spegnere l’interruttore principale**

**Per rimuovere l’ago:** abbassare il piedino e impostare l’ago nella posizione più alta. Allentare la vite e tirare l’ago verso il basso.

**Per inserire l’ago:** il lato piatto dell’ago deve essere rivolto verso il lato posteriore. Abbassare il piedino e inserire l’ago, spingendolo quanto più possibile. Mantenere l’ago e stringerne saldamente la vite.




## Caricamento bobina

### Preparazione della macchina per il caricamento bobina

Posizionare una bobina blu vuota sul carica-bobina allineando il piccolo foro rettangolare sul lato inferiore della bobina con il porta-rocchetto piccolo che si trova sul carica-bobina. Il logo Pfaff deve essere rivolto verso l’alto.

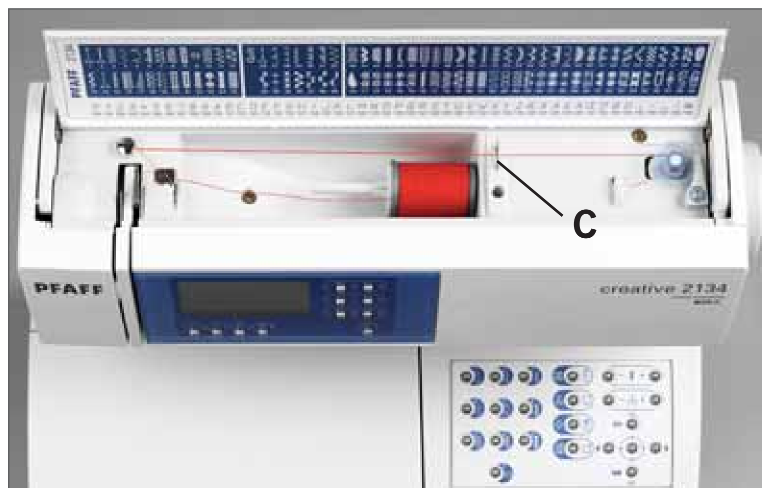



Spingere la bobina verso destra.

 **Nota**: la bobina può essere caricata solo se spostata completamente sulla destra.

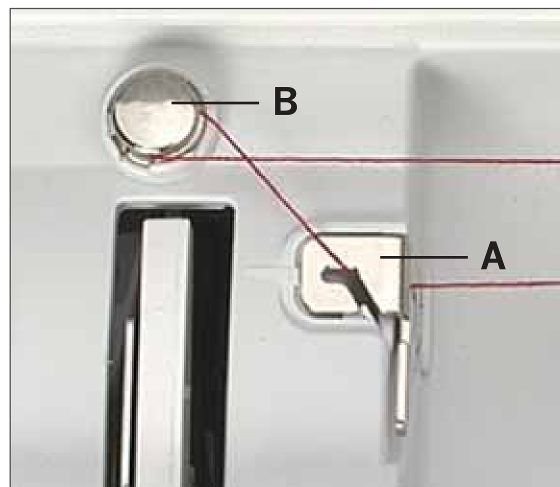
## Caricamento bobina dal rocchetto

Posizionare il filo sul porta-rocchetto. Fare scivolare con decisione un copri-rocchetto sul rocchetto. Con la macchina sono in dotazione tre diversi copri-rocchetti sui quali è possibile sistemare qualsiasi tipo di rocchetto. Scegliere un copri-rocchetto con le stesse dimensioni o con un diametro leggermente più grande del rocchetto.




## Inserimento del filo

Posizionare il filo nella guida A dal lato frontale e tirarlo in senso antiorario intorno al pretensionatore B. Per tendere correttamente il filo, verificare che sia ben teso nel pretensionatore. Tirare il filo al di sotto della guida C (da dietro in avanti). Avvolgere l'estremità del filo più volte intorno alla bobina, in senso orario.




## Caricamento

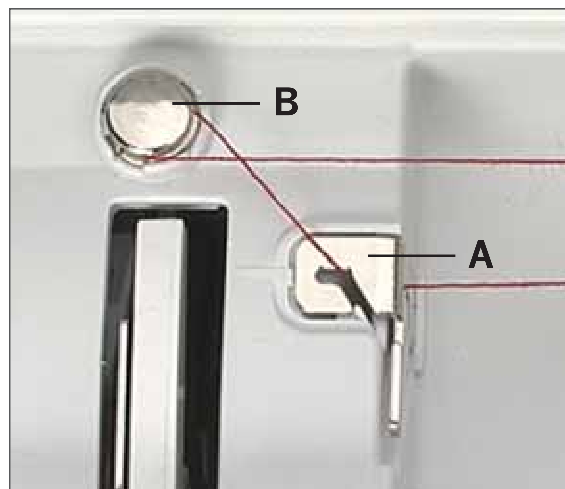
Accendere la macchina per cucire. Tenere saldamente l'estremità del filo e premere il pedale. Quando la bobina è piena, il caricamento si interrompe automaticamente. Spingere la bobina sulla sinistra, tagliare il filo e rimuovere la bobina dal carica-bobina.

> **Nota:** se si vuole caricare una bobina prima di inziare a ricamare, è necessario preparare la macchina per il ricamo, seguendo i passaggi 1-6 indicati a pagina 3:14.




## Caricamento dal secondo porta-rocchetto

Inserire il secondo porta-rocchetto nell'apposito foro. Posizionare il filo per cucire sul secondo porta-rocchetto.




## Inserimento del filo

Posizionare il filo nella guida A dal lato frontale e tirarlo in senso antiorario intorno al pretensionatore B. Per tendere correttamente il filo, verificare che sia ben teso nel pretensionatore. Tirare il filo al di sotto della guida C (da dietro in avanti). Avvolgere l'estremità del filo più volte intorno alla bobina, in senso orario.

## Caricamento

Accendere la macchina per cucire. Tenere saldamente l'estremità del filo e premere il pedale. Quando la bobina è piena, il caricamento si interrompe automaticamente. Spingere la bobina sulla sinistra, tagliare il filo e rimuovere la bobina dal carica-bobina.

**Nota:** se si vuole caricare una bobina prima di inziare a ricamare, è necessario preparare la macchina per il ricamo, seguendo i passaggi 1-6 indicati a pagina 3:14.

## Caricamento della bobina dall'ago

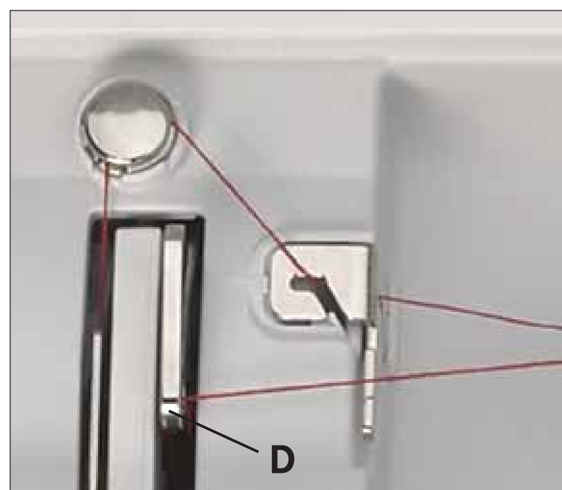
È possibile caricare le bobine anche quando la macchina è infilata.

Sollevare quanto più possibile l'alzapiedino. Tirare il filo al di sotto del piedino e verso l'alto, facendolo passare per la fessura a destra.



Sistemare il filo da sinistra a destra, nella leva di pescaggio D.

> **Nota**: la leva di pescaggio deve trovarsi quanto più in alto possibile.




Guidare il filo verso destra sotto il guidafilo C.

Posizionare una bobina blu vuota sul carica-bobina, allineando il forellino rettangolare sul lato inferiore della bobina con il porta-rocchetto piccolo che si trova sul carica-bobina. Il logo Pfaff deve essere rivolto verso l'alto.

Avvolgere più volte il capo del filo in senso orario intorno alla bobina. Accendere la macchina. Tenere saldamente l'estremità del filo e premere il pedale.

Quando la bobina è piena, il caricamento si interrompe automaticamente. Spingere la bobina sulla sinistra, tagliare il filo e rimuovere la bobina dal carica-bobina.

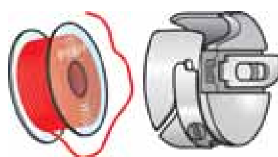


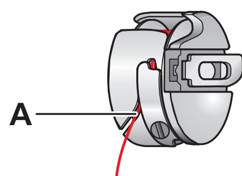


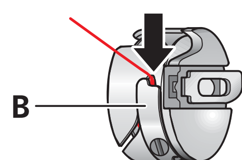
# Inserimento della bobina e navetta

Aprire lo sportello bobina sul lato sinistro, facendolo ruotare verso il lato anteriore.

Sollevare il dispositivo di chiusura della navetta ed estrarre la navetta dalla macchina. Rilasciare la chiusura ed estrarre la bobina vuota dalla navetta.



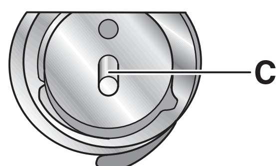


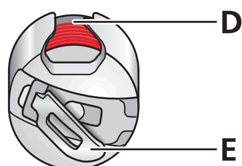




## Inserimento della bobina

Inserire nella navetta la bobina piena (con il logo Pfaff rivolto verso la navetta). Nel farlo, inserire il filo nella fessura A, poi sotto la molla tenditrice B fino a quando non si ferma nell'apertura (vedere freccia).

**Verifica:** tenere la navetta in modo che la bobina sia rivolta verso sé stessi. Quando si tira il filo, la bobina deve ruotare in senso orario.




## Inserimento della navetta bobina

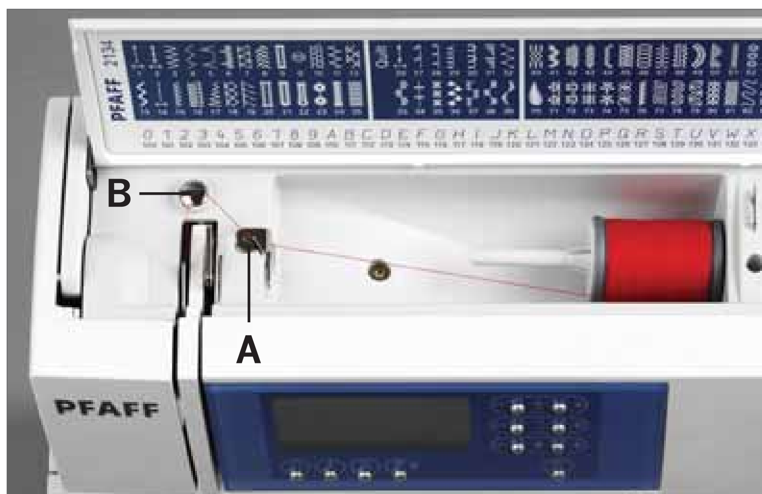
Sollevare la chiusura E e spingere la navetta verso il perno C del gancio di cucitura. L'apertura D della navetta deve essere rivolta verso l'alto.

**Verifica:** tirare con decisione il filo della bobina. La navetta non deve cadere al di fuori del gancio.

## Come infilare la creative 2134

Sollevare la leva alzapiedino. Posizionare il filo sul rocchetto e montare un copri-rocchetto delle stesse dimensioni o leggermente più grande.

Con entrambe le mani, tirare il filo nel guidafilo A da davanti. Posizionare il filo da destra a sinistra nella guida pretensionatrice B.




Passarlo quindi verso il basso, attraverso il lato sinistro del disco di tensione. Tirare il filo intorno al punto C all'interno della fessura a destra e verso l'alto, in direzione della leva di avvolgimento. Il filo deve essere tirato nella leva di pescaggio da sinistra a destra. Passarlo quindi verso il basso, nella fessura a destra.

Tirare il filo dal lato posteriore di una delle due guide-filo D.





## Infila-ago incorporato

Per rendere più semplice e rapida l'infilatura dell'ago, utilizzare l'infila-ago incorporato. Abbassare il piedino. Abbassare l'infila-ago.




Il gancio infila-ago F ruota nella cruna dell'ago. Avvolgere il filo intorno al gancio E e farlo passare dietro la cruna dell'ago. Tenere l'estremità del filo e farla scorrere verso l'alto fino ad agganciarla nell'infila-ago F.



Ridurre la pressione in modo che l'infila-ago si sposti lentamente verso l'alto. Allo stesso tempo, il gancio dell'infila-ago fuoriesce dalla cruna dell'ago e tira il filo al suo interno.

Rilasciare l'estremità del filo, in modo da formare un anello di filo dietro all'ago. Rilasciare l'infila-ago e tirare il resto del filo attraverso la cruna.

## Prelevamento del filo bobina

Sollevare il piedino. Mantenendo il capo del filo che passa per l’ago, premere il piedino per spostare l’ago su e giù una volta.

Tirare il filo dell’ago per tendere il filo sulla bobina.

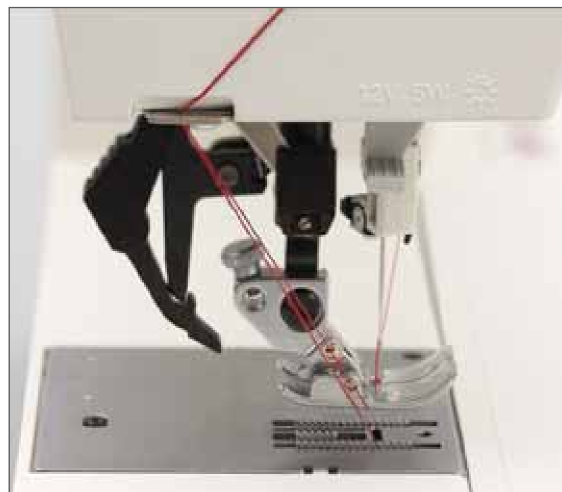


Chiudere lo sportello bobina e tirare verso sinistra il filo superiore e il filo della bobina al di sotto del piedino



## Taglia-filo

Tirare il filo da dietro in avanti, al di sopra del taglia-filo (19).





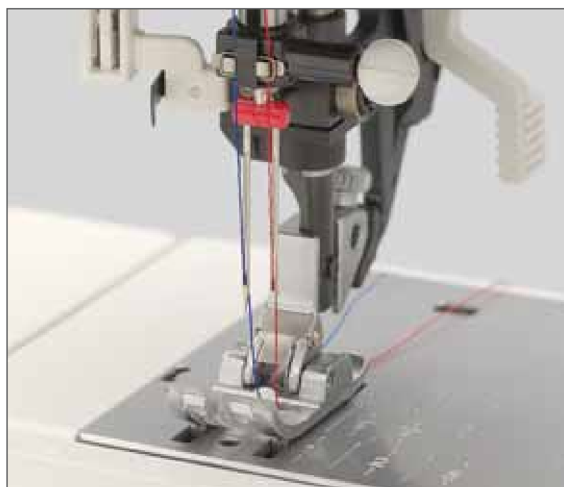

## Infilatura dell’ago doppio

Sostituire l’ago con un ago doppio. Inserire il secondo porta-rocchetto e posizionare un solo rocchetto di filo su ogni porta-rocchetto. Mettere un coprirocchetto sul porta-rocchetto verticale e un dischetto in feltro sotto il rocchetto di filo.

Assicurarsi di passare un filo sul lato sinistro e un filo sul lato destro del tendifilo E.

Continuare come al solito accertandosi che i fili restino ben separati.

Tirare un filo nel guidafilo di destra sopra l’ago e l’altro nel guidafilo di sinistra. Inserire i fili negli aghi.

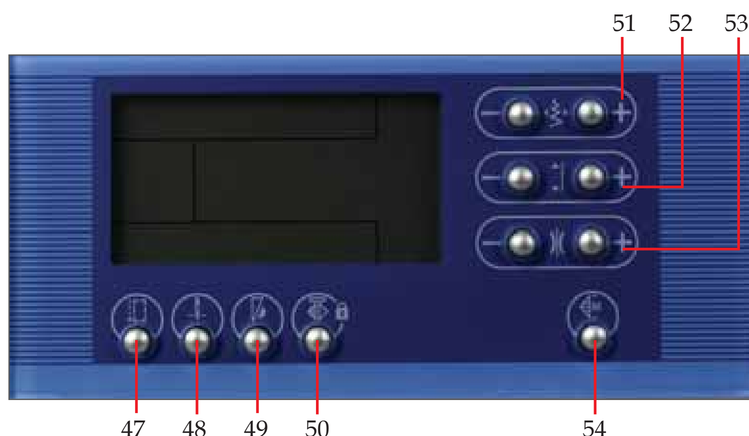


Tirare un filo nel guidafilo di destra sopra l’ago e l’altro nel guidafilo di sinistra. Inserire i fili negli aghi.

# Panoramica del pannello di controllo

## Tasti del pannello di controllo sulla parte anteriore della macchina

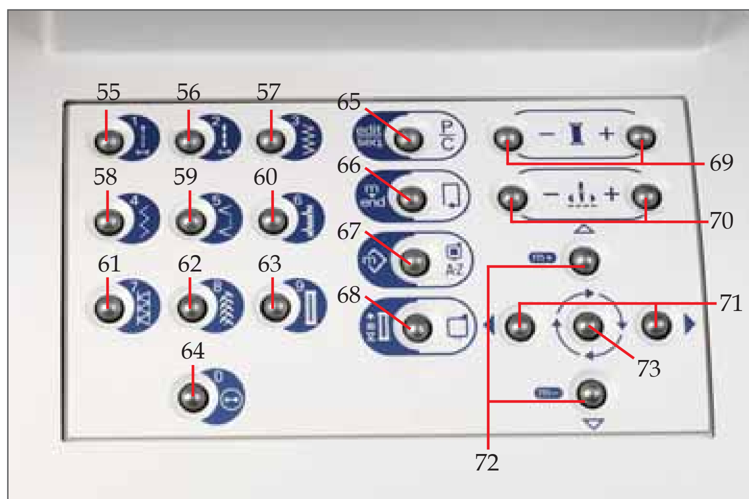
47. Tasto di fermatura/imbastitura
48. Tasto ago in basso
49. Tasto bassa velocità
50. Tasto immagine specchiata/tastiera
51. Larghezza punto/disegno, Tasto + e -
52. Lunghezza punto/disegno, Tasto + e -
53. Tensione filo, Tasto + e -
54. Motivo singolo/monocromatico



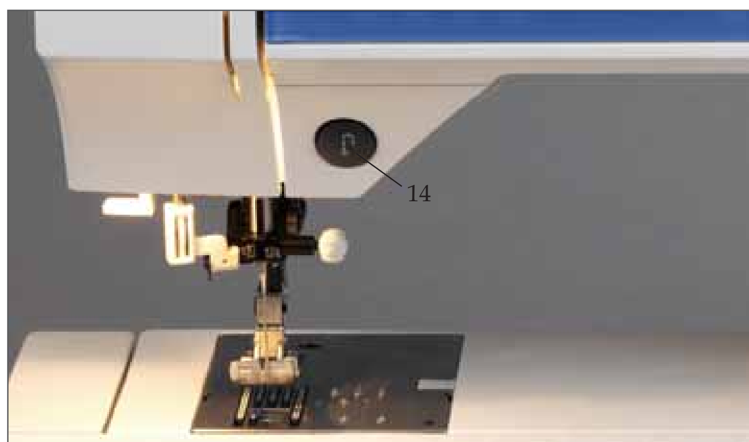

## Tasti del pannello di controllo sulla base della macchina

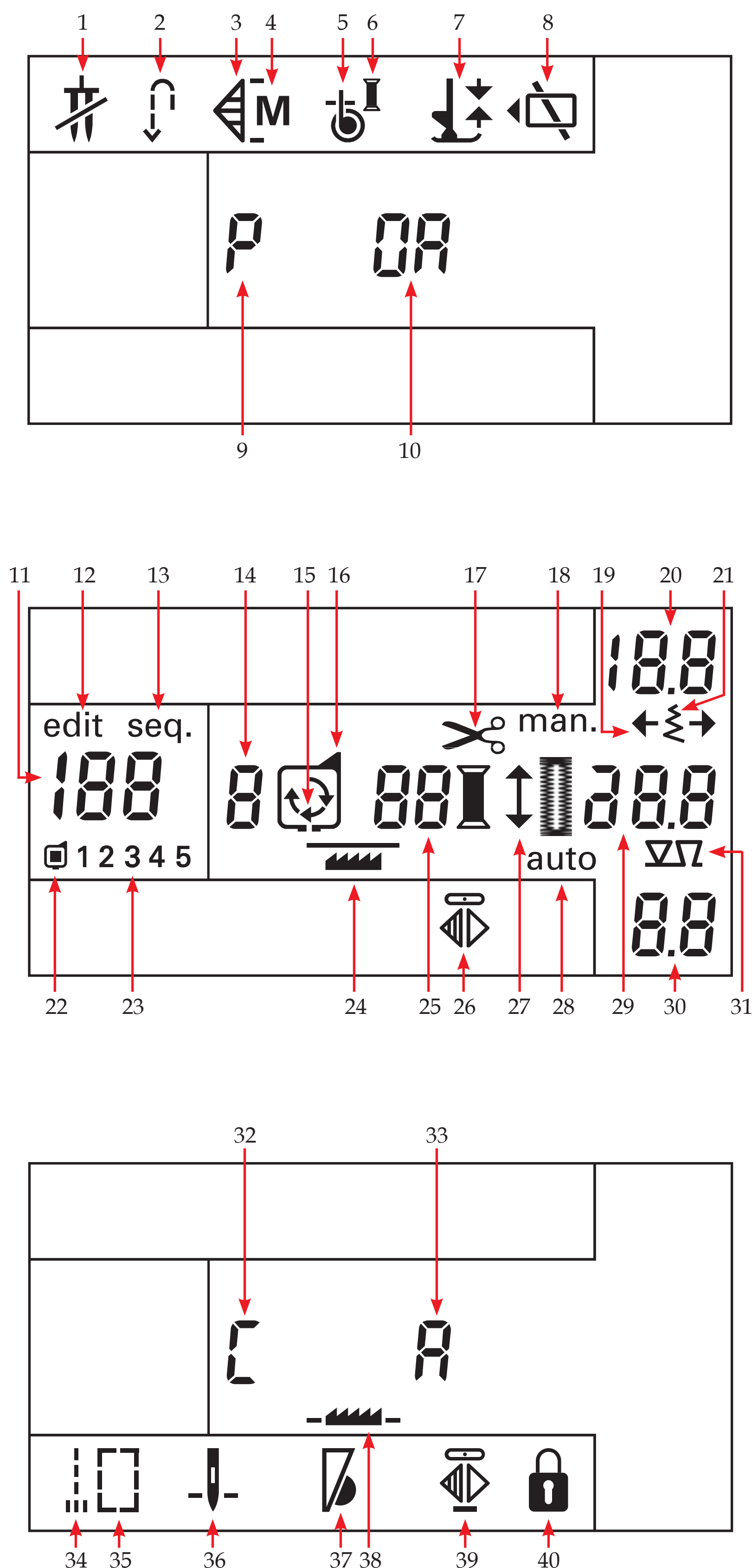
55-64 Tasti selezione punto/disegno

65. **Modalità di cucitura:**
    tasto di modifica/cucitura sequenza
    **Modalità di ricamo:**
    tasto di posizione parcheggio/taglio
66. Fine sequenza/tasto funzione orbitale
67. **Modalità di cucitura:**
    tasto di selezione memoria
    **Modalità di ricamo:**
    tasto di selezione disegno/font
68. Tasto di modalità asola/selezione telaio
69. Selezione colore, tasti + e -
70. Selezione punto, tasti + e -
71. Tasti di posizione sequenza/ricamo
72. Tasti di inserimento e cancellatura sequenza/ posizione ricamo
73. Rotazione




14. Tasto di retromarcia/avvio e arresto ricamo



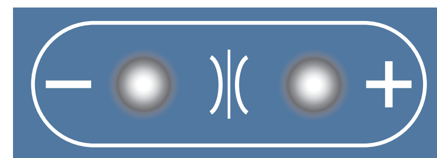



## Indicazioni sullo schermo

**1.** Avviso ago doppio
**2.** Retromarcia
**3.** Motivo singolo attivato
**4.** Monocromia
**5.** Avviso filo della bobina
**6.** Avviso filo superiore
**7.** Avviso piedino
**8.** Indicazione scheda per ricamo
**9.** Posizione di parcheggio
**10.** Piedino consigliato
**11.** Numero del punto o del disegno
**12.** Modalità di modifica le sequenze
**13.** Modalità di cucitura per le sequenze
**14.** Numero del telaio/indicazione orbita
**15.** Rotazione del disegno
**16.** Indicatore del telaio
**17.** Avviso taglio filo superiore
**18.** Asola manuale
**19.** Posizione laterale del punto/simbolo larghezza disegno
**20.** Larghezza ricamo e punto
**21.** Simbolo larghezza punto
**22.** Disegno selezionato da card di ricamo
**23.** Memorie sequenza/numero di font
**24.** Abbassare le griffe
**25.** Numero blocco colore
**26.** Il punto selezionato può essere specchiato
**27.** Simbolo lunghezza dell'apertura dell'asola
**28.** Asola automatica attivata
**29.** Lunghezza punto e altezza disegno
Lunghezza apertura asola/densità/bilanciamento
**30.** Tensione filo
**31.** Indicatore di bilanciamento
**32.** Posizione di taglio
**33.** Stop applicazione e intaglio
**34.** Fermatura
**35.** Imbastitura attivata
**36.** Ago in basso
**37.** Bassa velocità
**38.** Sollevare le griffe
**39.** La funzione di Immagine Specchiata è attiva
**40.** La tastiera inferiore è bloccata

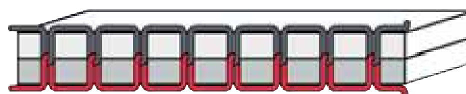
## Come correggere la tensione del filo superiore

La macchina imposterà automaticamente la tensione per diversi tipi di punti. A seconda del tipo di tessuto e di punto che si intende usare, potrebbero essere richieste delle regolazioni manuali.



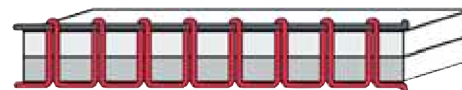

Se si nota che il filo della bobina è visibile sul lato superiore del tessuto o che è visibile il filo dell'ago sotto il tessuto, regolare la tensione del filo.

Usare i tasti della tensione + e - (53) per impostare il valore di tensione del filo nell'ago richiesta. Le regolazioni verranno ripristinate una volta selezionato un nuovo punto o disegno.



Per un punto più bello e resistente, assicurarsi che la tensione del filo nell'ago sia impostata in modo corretto, ossia che i fili siano disposti uniformemente tra i due strati di stoffa.

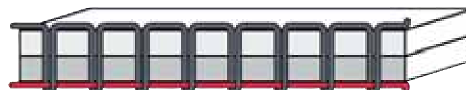
Quanto segue è valido per lavori di cucitura generici:



**Il filo dell'ago è visibile sul lato superiore della stoffa:**

La tensione del filo dell'ago è eccessiva.

È necessario ridurre la tensione del filo nell'ago.

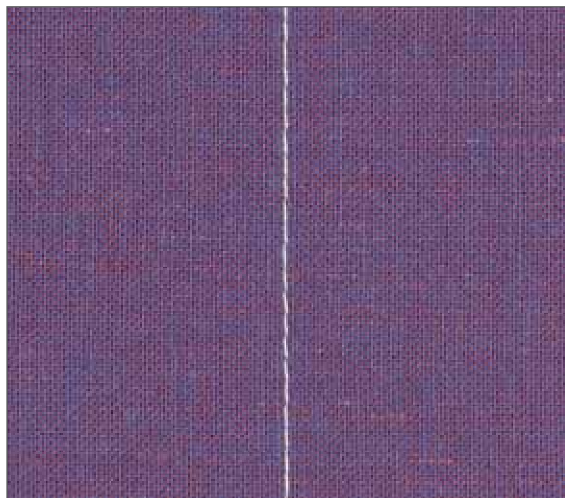


**Il filo dell'ago è visibile sul lato inferiore della stoffa:**

La tensione del filo dell'ago è insufficiente.

È necessario aumentare la tensione del filo nell'ago.

Per asole e punti decorativi, è necessario che il filo dell'ago sia visibile sotto la stoffa.



## Introduzione

Per iniziare a cucire con la nuova Pfaff creative 2134, eseguire per prima cosa un punto dritto.

Quando la macchina viene accesa, il punto dritto viene selezionato in modo automatico. Sullo schermo appaiono la lunghezza punto pre-impostata, la tensione e il piedino consigliato. Prendere un pezzo di tessuto, ripiegarlo e posizionarlo sotto il piedino. Abbassare il piedino e iniziare a cucire premendo il pedale. Per cucire punti più lunghi o più corti, modificare la lunghezza del punto con il tasto lunghezza punto (52).

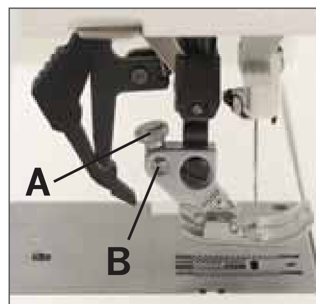


Per cucire un punto zigzag, scegliere il punto numero 2 sul pannello di controllo; sullo schermo sarà possibile vedere il numero del punto selezionato, la lunghezza e la larghezza punto preimpostate, la tensione e il piedino consigliato. Prendere un altro pezzo di tessuto e posizionarlo sotto il piedino. Abbassare il piedino e iniziare a cucire. Per modificare la larghezza del punto, premere di tasto larghezza punto (51).

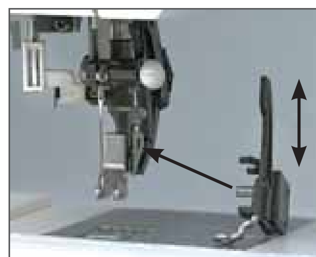

Ricamo

## Inserimento del piedino per ricamo

1. Rimuovere il piedino standard. Allentare con cura la vite (A) fino a rendere accessibile il foro a croce (B).
2. Schiacciare leggermente il piedino di ricamo e guidare a fondo il perno del piedino nel foro a croce del porta-piedino.
3. Serrare la vite (A).




Per rimuovere il piedino per ricamo, allentare la vite (A), schiacciare il piedino e tirarlo verso destra. Serrare la vite (A).





## Inserimento dell'unità di ricamo

 **Spegnere l'interruttore principale**

La presa di alimentazione (32) per l'unità di ricamo si trova sul retro della macchina per cucire.

Spingere l'unità di ricamo nella presa parallelamente da dietro in avanti.




Verificare che la guida del braccio inferiore (34) sull'unità di ricamo si trovi tra la piastra base e il braccio libero e inserita a fondo. L'unità di ricamo sarà a livello con la macchina.





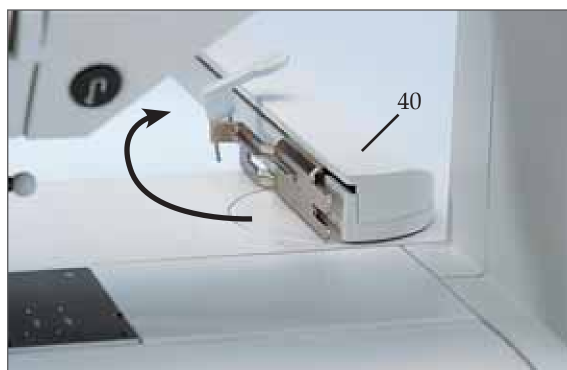

## Rimozione dell'unità di ricamo



**Spegnere l'interruttore principale**

Premere la leva di rilascio (33) e rimuovere l'unità di ricamo con un movimento verso l'indietro, tenendola parallelamente alla macchina.

**Nota**: prima di rimuovere l'unità di ricamo, assicurarsi di avere tolto il telaio e posizionato il braccio di ricamo nella posizione corretta.



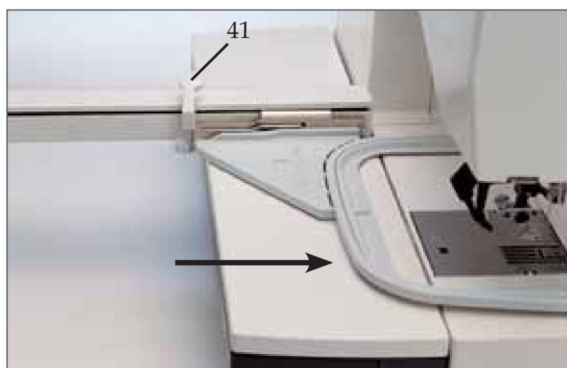

## Inserimento del telaio nell'unità di ricamo

È necessario ruotare il braccio di ricamo (40) in quanto si trova ancora sopra l'unità. Sollevare il braccio di ricamo nell'area della presa incassata (39) e ruotarlo di 90°. Il braccio di ricamo si bloccherà nella posizione di ricamo.




Passare il telaio sotto il piedino di ricamo sollevando la leva alzapiedino al massimo. La vite di fissaggio del telaio deve essere rivolta verso l'utente mentre il perno di guida (43) deve essere rivolto verso destra.

Far scorrere il telaio lungo la guida metallica della macchina (38) dietro la leva di rilascio (41) fino a quando il telaio si blocca in posizione.




## Rimozione del telaio

Per rimuovere il telaio, spingere la leva di rilascio (41) dell'unità di ricamo verso il basso e tirare il telaio in avanti, quindi estrarlo. Il piedino deve essere nella posizione più alta.

# Inserimento della stoffa nel telaio

Insieme alla macchina viene fornito un telaio di ricamo rettangolare (140x225 mm). Altri telai di forme e dimensioni diverse sono disponibili come accessori opzionali.

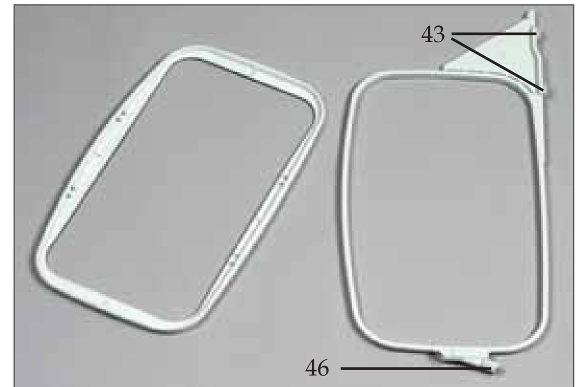
Per ricami migliori, posizionare uno strato di stabilizzatore sotto il tessuto e inserire sia lo stabilizzatore che la stoffa.

La stoffa e lo stabilizzatore devono essere appiattiti e ben tesi nel telaio. Eventuali deformazioni o allentamenti del tessuto comprometteranno la qualità finale del lavoro di ricamo. Quest'ultimo potrebbe, ad esempio, prendere la forma di zone di colore sovrapposte, presentare linee di contorno che non combaciano, pieghe all'interno del ricamo o aree non ricamate.

**Il tessuto viene inserito come segue:**

1. Allentare la vite di fissaggio (46); a questo punto è possibile rimuovere il telaio interno.
2. Posizionare il telaio esterno di fronte a sé con i perni di guida (43) rivolti verso destra per poter essere inseriti nell'unità di ricamo. La vite di fissaggio è ora rivolta verso di sé.
3. Posizionare lo stabilizzatore, quindi il tessuto sopra il telaio esterno con il dritto rivolto verso l'alto. Assicurarsi che la stoffa venga ripiegata oltre il bordo del telaio.
4. Con il telaio interno, spingere il tessuto nel telaio esterno. Serrare leggermente la vite di fissaggio e tendere il tessuto e lo stabilizzatore nel telaio tirando la stoffa in eccesso. Assicurarsi di non causare pieghe sul lato anteriore del tessuto o dello stabilizzatore. I telai devono essere paralleli.
5. Serrare quindi con forza la vite di fissaggio.
6. Attaccare le graffette.

**Nota**: battendo leggermente il tessuto inserito con un dito, quest'ultimo dovrebbe rimbalzare all'indietro.



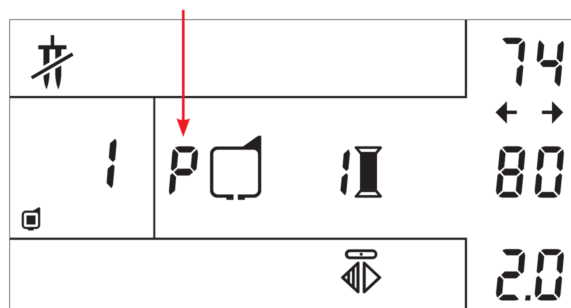







## Tasti funzioni di ricamo

Questa sezione contiene i tasti funzione attivi quando la macchina si trova in modalità di ricamo (l'unità di ricamo è inserita).

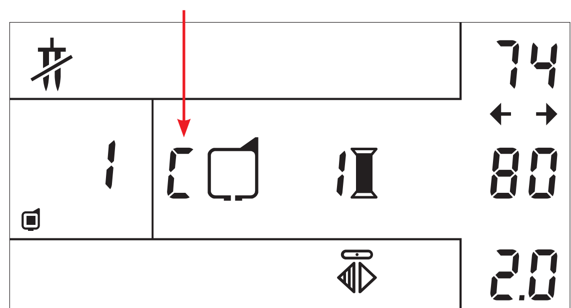






### Posizione di parcheggio

Il Tasto della posizione di parcheggio/taglio (65) viene usato per portare l'unità di ricamo nella posizione corretta per conservarla o per posizionarla nell'apposita confezione (accessorio opzionale). Sullo schermo verrà visualizzata la lettera P.

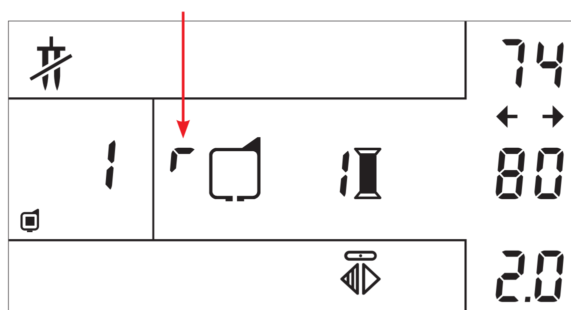


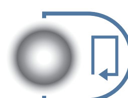




### Posizione di taglio

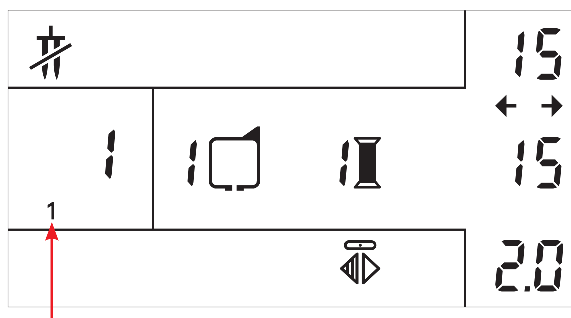
Se si preme il tasto di posizione di parcheggio/di taglio due volte velocemente il telaio si sposterà in avanti per facilitare il taglio dei salti di punto. Questa funzione può anche essere utilizzata per tagliare il tessuto in un'applicazione, senza dover sfilare il telaio dalla macchina. La lettera C apparirà sullo schermo. Premere il tasto ancora una volta e il telaio si sposterà indietro al punto successivo nel ricamo.

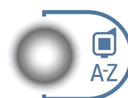


### Funzione orbitale

La funzione orbitale consente di controllare i limiti del disegno. A ogni tocco del tasto della funzione orbitale (66), il telaio si porterà su un angolo, a partire dall'angolo in alto a sinistra. Una freccia lampeggerà accanto al telaio sullo schermo indicando l'angolo in cui si trova l'ago.




### Selezione del disegno da ricamare/tipo di carattere

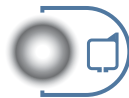
Il tasto di selezione del disegno da ricamare/tipo di carattere (67) consente di scegliere tra i diversi disegni e tipi di carattere.Se una scheda contiene solo caratteri, sullo schermo verrà visualizzato un numero per ogni tipo di carattere. Se una scheda contiene sia disegni che tipi di carattere, sullo schermo verrà visualizzata l'icona del telaio piccolo.

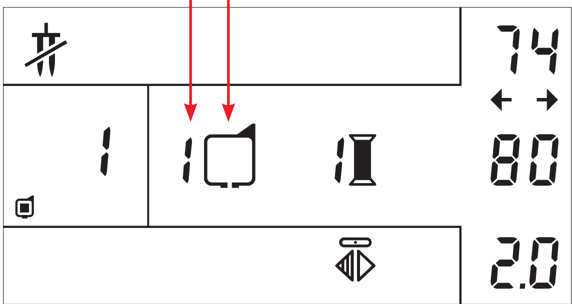
## Tasto di selezione telaio

Scegliere un telaio per ricamare con la Pfaff creative 2134. Sono disponibili 6 diversi telai. Per selezionare un telaio, premere il Tasto di selezione del telaio (68) per passare da un telaio all'altro. Per ricami migliori, la macchina consiglia sempre di utilizzare il telaio più piccolo durante il caricamento di un disegno. Sullo schermo è possibile vedere il numero di telaio e l'icona del telaio.

Se, a causa delle dimensioni o della posizione del telaio, non fosse possibile scegliere nessun altro telaio, verrà emesso un segnale acustico e il numero di formato del telaio lampeggerà.

> **Nota**: se si cambia il telaio dopo avere specchiato o ruotato un disegno, le impostazioni verranno ripristinate.



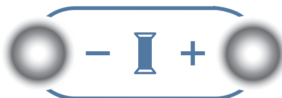


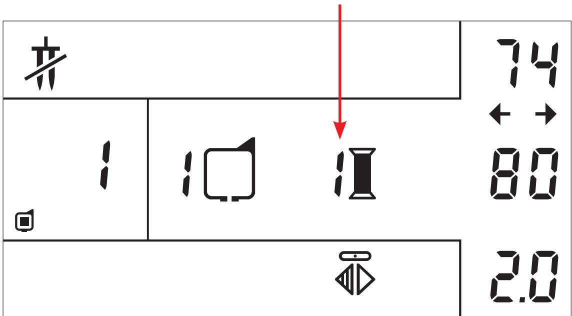

| Telaio n. | Dimensioni |
|---|---|
| 1 | 225x140 mm, 250x225 mm |
| 2 | 120x115 mm (quadrato/circolare) |
| 3 | 80x80 mm, circolare |
| 4 | 180x100 mm |
| 5 | 100x80 mm (con adattatore) |
| 6 | 80x80 mm, quadrato (con adattatore) |

## Passaggio tra i colori

La funzione di passaggio tra i colori (69) consente di passare tra colori diversi in un disegno. Per tornare indietro in un disegno premere il tasto - e per andare avanti il tasto +: la macchina si sposterà all'inizio di ogni blocco di colore.

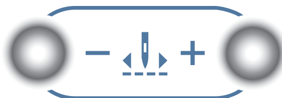
Nella finestra verrà visualizzato il numero del colore.

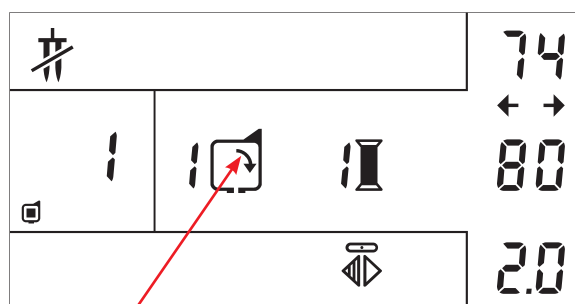


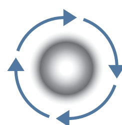



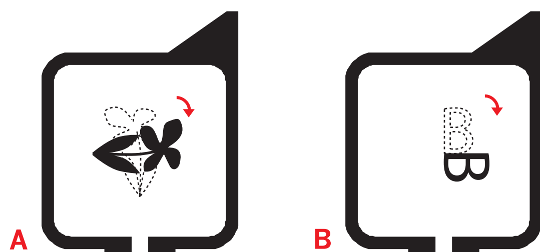

## Passaggio tra i punti

La funzione di passaggio tra i punti (70) consente di scegliere ogni singolo punto di un disegno. Questo può essere utile se manca il filo superiore o il filo della bobina e se si intende tornare indietro di alcuni punti. Per tornare indietro nel disegno, premere il tasto -, mentre per procedere premere il tasto +.








## Tasto di rotazione

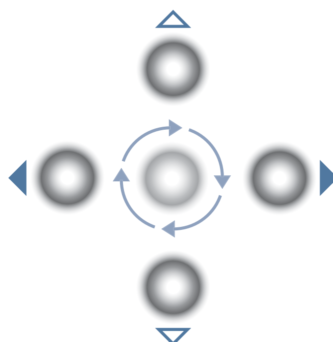
Questa funzione consente di ruotare un disegno con incrementi di 90°. Premendo il tasto di rotazione (73), all'interno dell'icona del telaio verrà aggiunta una freccia che indica la modalità di rotazione del disegno.

Il disegno viene ruotato dal suo centro intorno al centro del telaio, come mostrato in figura (A).

Le lettere vengono ruotate dall'angolo inferiore sinistro intorno al centro del telaio, come mostrato in figura (B).

Se non si vuole cambiare posto all'interno del telaio dopo la rotazione, ruotare il disegno prima di spostarlo al di fuori del centro.

**Nota**: se il disegno non entra nel telaio una volta ruotato di 90°, esso verrà automaticamente ruotato di 180°.

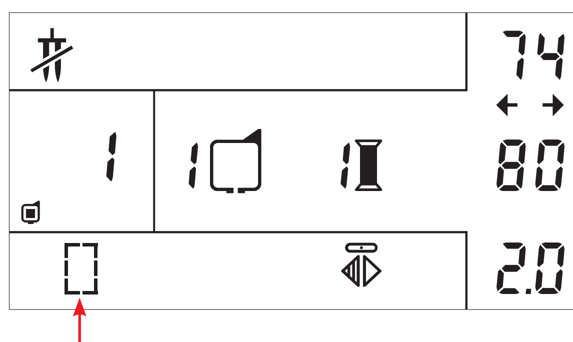


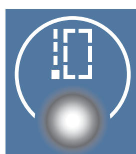
## Tasti di posizionamento

Le frecce di posizionamento (71-72) consentono di spostare il disegno in 4 direzioni diverse all'interno del telaio. Se si raggiunge il limite del telaio verrà emesso un segnale acustico.

Per tornare alla posizione iniziale originale, è sufficiente premere di nuovo il numero di disegno.

**Nota**: se si desidera modificare le dimensioni del disegno, ruotare o specchiare il disegno, è meglio fare questo prima di spostare il disegno. In caso contrario, le modifiche potrebbero essere limitate dalle dimensioni del telaio.



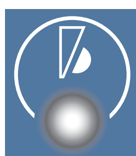
## Tasto di imbastitura

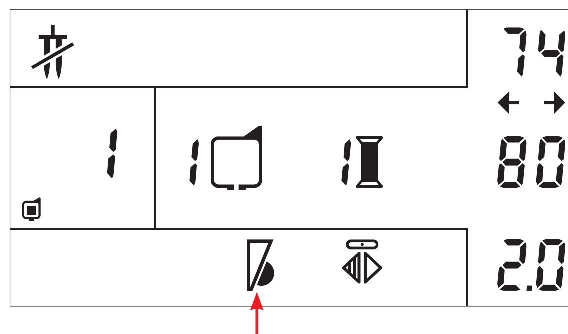
Premendo il tasto di imbastitura (47) prima di iniziare a ricamare, è possibile attivare il punto di imbastitura, mentre sullo schermo verrà visualizzata l'icona di imbastitura. La macchina imbastirà quindi un quadrato che delimita l'area del disegno.

La funzione di imbastitura può essere utile quando si lavora con stoffe che non possono essere tese eccessivamente. Di conseguenza è possibile utilizzare la funzione di imbastitura per imbastire insieme il tessuto e lo stabilizzatore.

## Bassa velocità

Premendo il tasto di bassa velocità (49) è possibile ridurre la velocità. Il simbolo di velocità verrà visualizzato sullo schermo. Il tasto di bassa velocità può essere utile quando si cuce con fili speciali, quali fili metallici, o quando si cuce su stoffe sottili.





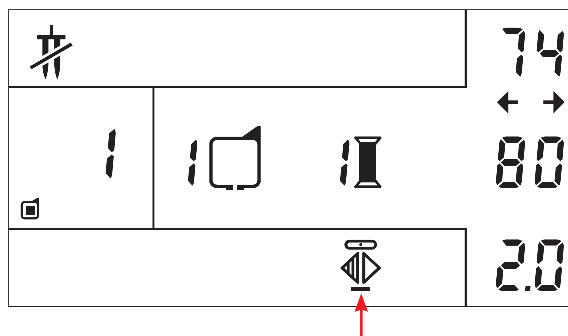

## Immagine specchiata

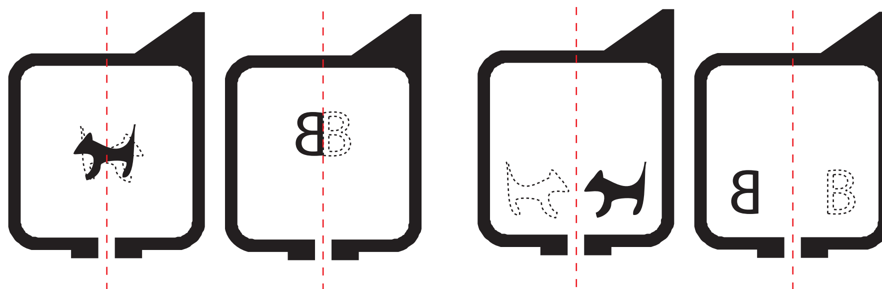
Usare questo tasto (50) per specchiare un disegno lateralmente. Se il tasto è attivo,sotto l'icona dell'immagine specchiata appare una linea.

I disegni vengono specchiati dal centro del telaio, come mostrato nelle immagini qui sotto.

Se non si vuole cambiare posto all'interno del telaio quando il disegno è specchiato, è necessario specchiarlo prima di spostarlo fuori dal centro.



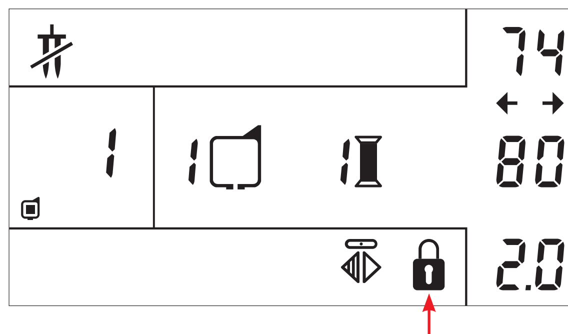


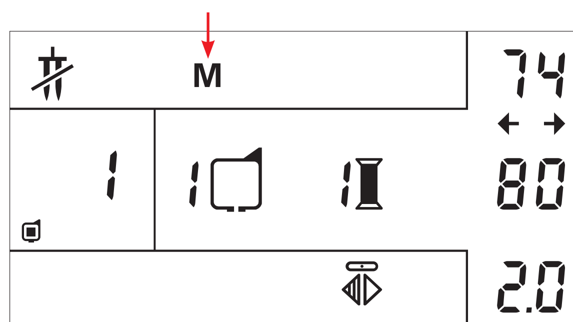



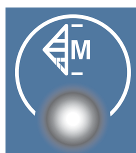
## Tasto blocco tastiera

Se si premere il tasto dello specchio per più di un secondo, viene attivato il blocco tastiera con il conseguente blocco del pannello tasti inferiore. Il simbolo del blocco tastiera verrà visualizzato sullo schermo. Per sbloccare, premere il tasto di immagine specchiata verticale di nuovo per più di un secondo.



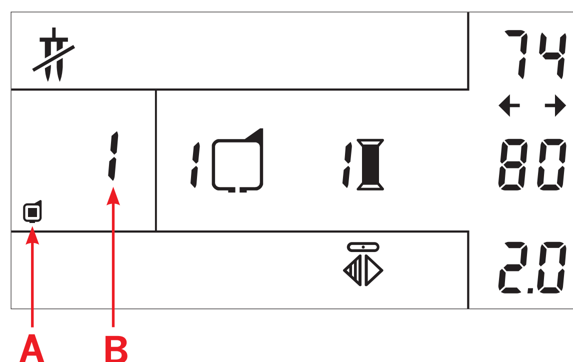




## Monocromatico

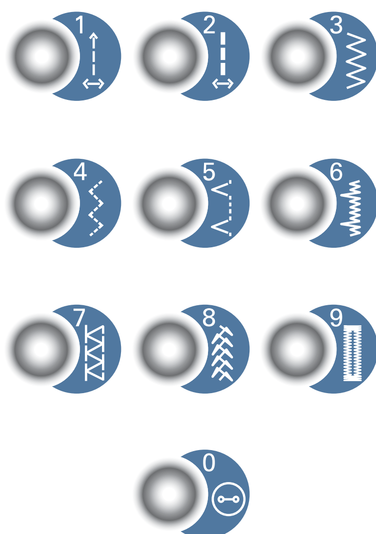
Se si attiva la funzione monocromatica (54), il disegno selezionato verrà cucito senza interruzioni per cambiare i colori. Premendo questo tasto, sullo schermo verrà visualizzato il simbolo monocromatico. Per disattivare la funzione, premere di nuovo il tasto monocromatico.




## Tasto selezione punto/disegno

Nella modalità di ricamo, per selezionare un disegno vengono utilizzati i tasti di selezione punto/disegno (55-64). Se la scheda contiene sia disegni che tipi di carattere o solo disegni, sullo schermo verrà visualizzata l'icona (A). Se la scheda contiene soltanto tipi di carattere, un numero sotto il numero del disegno indicherà il numero di carattere, a partire da 1.

Se è stato scelto un disegno che non esiste sulla scheda, il numero di disegno (B) lampeggerà per tornare successivamente al disegno precedentemente selezionato.



## Avvio/arresto: tasto di retromarcia

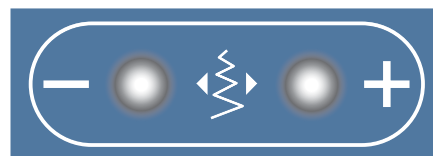
Nella modalità di ricamo, il tasto di retromarcia (108) è un tasto di avvio/arresto. Usare il tasto quando si inizia e quando si interrompe il ricamo. Tenere premuto il tasto per iniziare il ricamo.



> **Nota:** durante il ricamo è inoltre possibile usare il pedale.

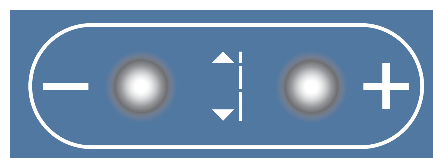
## Larghezza disegno

La larghezza di un disegno verrà mostrata sullo schermo in mm (A). Per modificare la larghezza del disegno, premere i tasti + e - (51). Il disegno può essere ridimensionato tra il 75% e il 125%o fino al limite delle dimensioni del telaio.



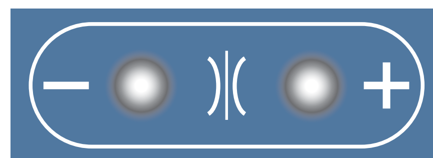
## Lunghezza disegno

La lunghezza di un disegno verrà mostrata sullo schermo in mm (B). Per modificare la lunghezza del disegno, premere i tasti + e - (52). Il disegno può essere ridimensionato tra il 75% e il 125% o fino al limite delle dimensioni del telaio.

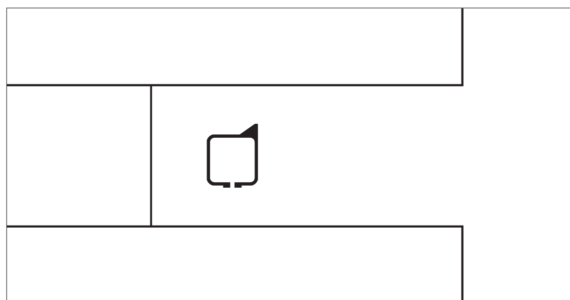


## Tensione filo

Quando si carica un disegno, la tensione del filo verrà impostata su un valore predefinito (C). Per modificare la tensione del filo, usare i tasti + e - (53) per aumentare o diminuire la tensione.

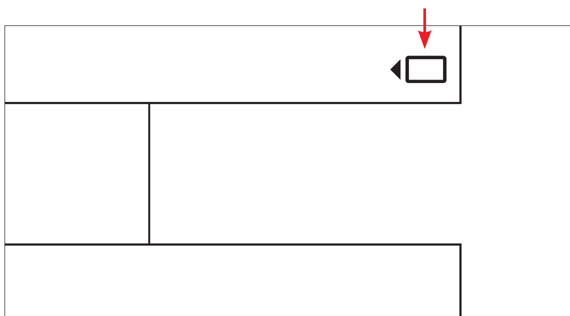


# Messaggi durante il ricamo



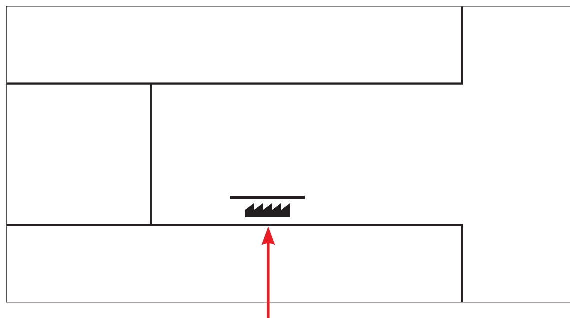
## Selezione telaio

Quando il simbolo del telaio lampeggia si dovrebbe premere il tasto di selezione telaio (68) perché la macchina esegua la calibrazione.



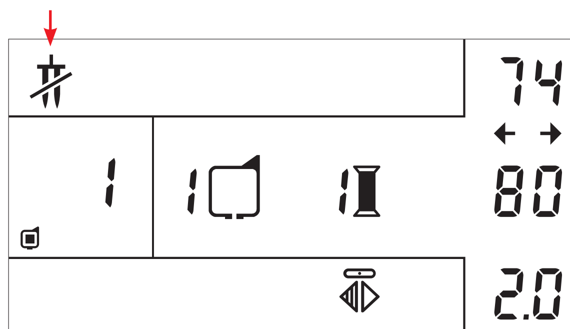
## Inserimento della smart card di ricamo

Quando la scheda di ricamo lampeggia, è necessario inserire una scheda di ricamo.



## Abbassamento delle griffe

Quando compare questo messaggio (A), è necessario abbassare le griffe.

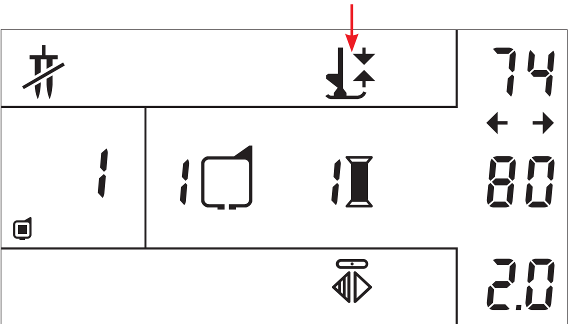



## Avviso ago doppio

L'avviso di ago doppio informa che non è possibile utilizzare un ago doppio. Con il piedino per ricamo non si può utilizzare l'ago doppio.

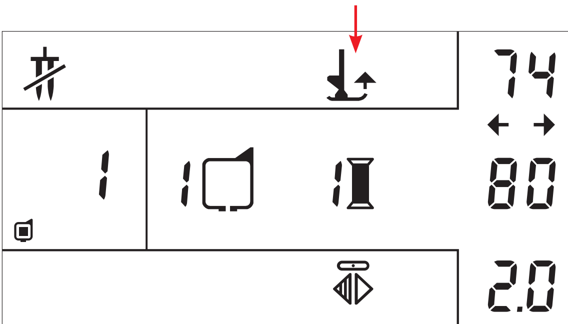
## Posizione di ricamo

Il messaggio invita l'utente a mettere il piedino nella posizione di ricamo. Abbassare lentamente la leva alzapiedino e spingerla all'indietro fino all'innesto nella posizione di rammendo. Premere il tasto di retromarcia per iniziare il ricamo. Il messaggio di avviso scomparirà.



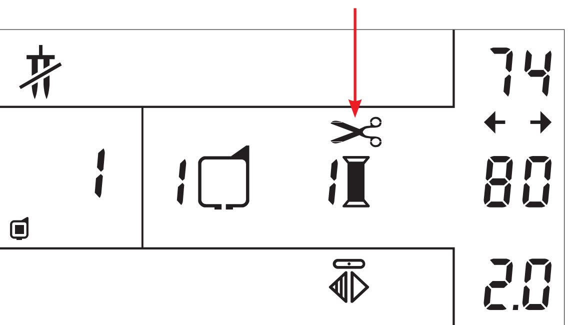

## Sollevamento del piedino

Quando questo simbolo appare con la freccia lampeggiante, è necessario sollevare il piedino nella posizione superiore. L'avviso scomparirà non appena si inizia a ricamare.



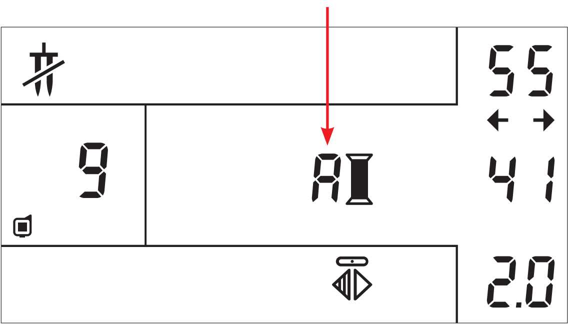

## Taglio del filo

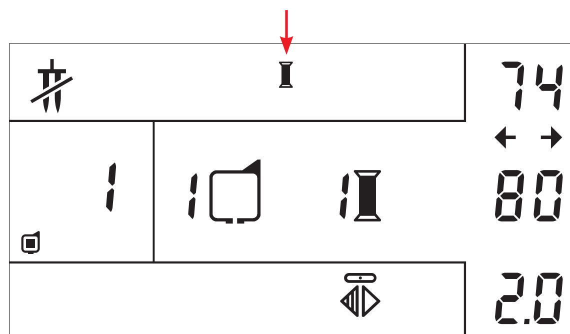
Dopo avere cucito alcuni punti, la Pfaff creative 2134 si ferma e lampeggia con il simbolo di taglio, invitando l'utente a tagliare l'estremità del filo. Dopo avere tagliato il filo, premere di nuovo il tasto di retromarcia e la macchina continuerà il ricamo.




## Arresto applicazione e intagli

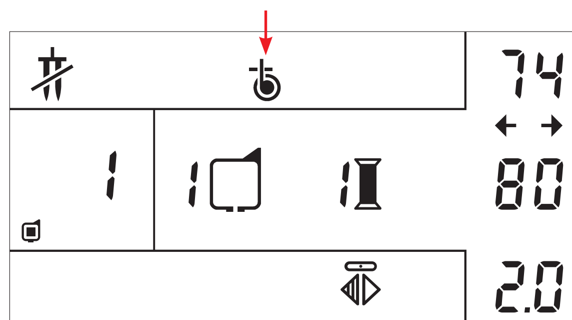
Quando si ricama un'applicazione o un intaglio, sullo schermo lampeggerà una A al posto di un numero di colore ad indicare un arresto nel disegno.






## Avviso filo superiore

Se il filo superiore si è rotto la macchina per cucire si ferma e questa icona lampeggia nello schermo. Reinfilare il filo superiore e premere di nuovo il tasto di retromarcia per continuare a ricamare.

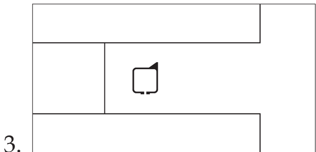



## Avviso filo della bobina

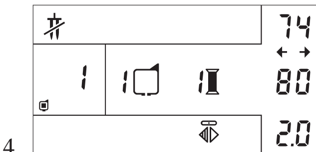
Se il filo della bobina sta per terminare la macchina per cucire si ferma e questa icona lampeggia nello schermo. Caricare la bobina, inserirla nella navetta e premere di nuovo il tasto di retromarcia per continuare a ricamare.

# Istruzioni per il ricamo

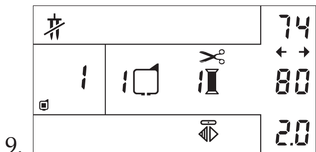
1. Inserire il piedino di ricamo.
2. Inserire l'unità di ricamo e portare il piedino nella posizione superiore. Abbassare le griffe. Accendere la macchina.
3. La macchina invita l'utente a premere il tasto di selezione del telaio (68) in modo da eseguire la calibrazione.
4. Inserire la creative smart card e scegliere un disegno. Il numero del disegno verrà visualizzato nello schermo. La macchina sceglierà il telaio più piccolo per il disegno selezionato.
5. Inserire il telaio con il tessuto teso nell'unità di ricamo. Se il telaio sullo schermo non corrisponde al telaio inserito, la macchina non effettuerà il ricamo. Toccare il tasto di selezione del telaio per modificare il telaio.
6. Abbassare lentamente la leva alzapiedino e spingerla all'indietro fino all'innesto nella posizione di rammendo.
7. Caricare la bobina con un filato per bobina adatto per il ricamo. Inserire la bobina.
8. Infilare la macchina con il colore numero 1. (Consultare il libretto dei ricami per maggiori informazioni sui colori).
9. Per iniziare il ricamo, premere il tasto di retromarcia (14) per alcuni secondi. Dopo alcuni punti la macchina si ferma, consentendo all'utente di tagliare l'estremità del filo. Sullo schermo lampeggerà il simbolo di taglio. Tagliare il filo e premere il tasto di retromarcia per continuare a ricamare.
10. Quando la macchina ha cucito il primo colore, si fermerà e il n. 2 lampeggerà. Cambiare il filo superiore nel n. 2 e continuare a ricamare. Ripetere questa operazione per tutti i colori.
11. Una volta finito l'ultimo colore, la macchina ritornerà all'inizio del disegno e il colore n. 1 lampeggerà sullo schermo. Rimuovere il telaio dall'unità di ricamo e tagliare le estremità dei fili.
12. Premere il tasto della posizione di parcheggio (65) e spegnere la macchina. Posizionare il braccio di ricamo nella posizione di parcheggio e rimuovere l'unità di ricamo.


3.

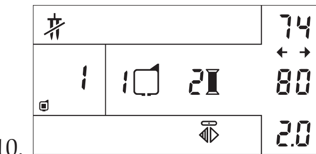


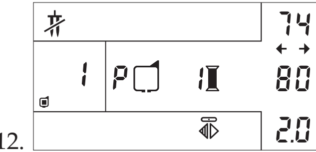
4.



9.

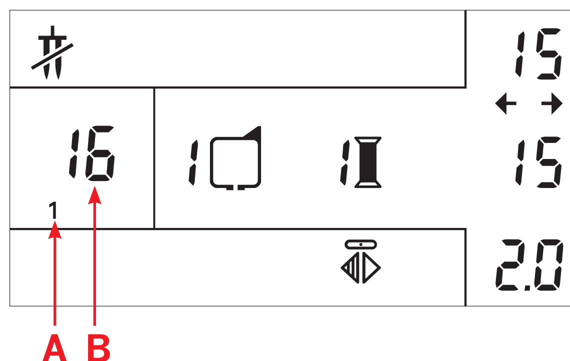


10.



12.




## Come ricamare le parole

La scheda 300 s è in dotazione con la Pfaff creative 2134. Sulla scheda 300 s sono disponibili 17 disegni e 2 diversi tipi di carattere, Block e Monogram.

1. Inserire il piedino per ricamo e infilare la macchina.
2. Inserire l'unità di ricamo e portare il piedino nella posizione superiore. Abbassare le griffe. Accendere la macchina.
3. La macchina invita l'utente a premere il tasto di selezione del telaio (68) in modo da eseguire la calibrazione.
4. Scegliere il tipo Block, n. 1 sullo schermo, premendo il tasto di selezione del carattere (67); sotto il numero di disegno (A) comparirà il numero 1.
5. Ogni lettera è rappresentata da un numero sullo schermo (vedere il libretto dei ricami). Per ricamare la parola "Pfaff", immettere il n. 16 che rappresenta la "P"; il numero di carattere 16 verrà visualizzato sullo schermo (B). Scegliere il telaio che si intende usare premendo il tasto di selezione del telaio. Inserire nella macchina il telaio con il tessuto teso.

   Dopo avere selezionato la prima lettera, è possibile ruotare, specchiare o ridimensionare la lettera. Premere il tasto di rotazione (73) una volta; all'interno del telaio comparirà una freccia. Spostare la lettera nella posizione desiderata all'interno del telaio premendo i tasti di posizionamento di ricamo (71-72).
6. Premere il tasto di retromarcia (14) per iniziare il ricamo. Una volta ricamata la prima lettera, scegliere la lettera seguente, la "f" (n. 32). La lettera successiva seguirà automaticamente la prima lettera. Continuare a cucire le altre lettere nello stesso modo.

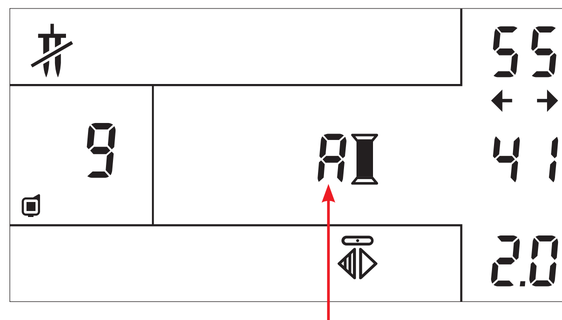
Se la lettera è stata ruotata, specchiata e/o ridimensionata, l'impostazione verrà salvata per le lettere successive fino al completamento del lavoro.

**Nota:** quando si posizionano i caratteri vicino al bordo del telaio per ricamo, verificare di avere a disposizione spazio sufficiente, considerando sia l'altezza che la larghezza dei caratteri che si desidera ricamare.

Se un carattere risulta troppo alto e/o troppo largo per essere posizionato vicino a quello appena ricamato, il telaio si riporta al centro dell'area di ricamo. È possibile scegliere se spostare il carattere nella posizione migliore possibile o fissare nuovamente il tessuto al telaio per evitare posizionamenti errati.

## Ricamo con applicazione

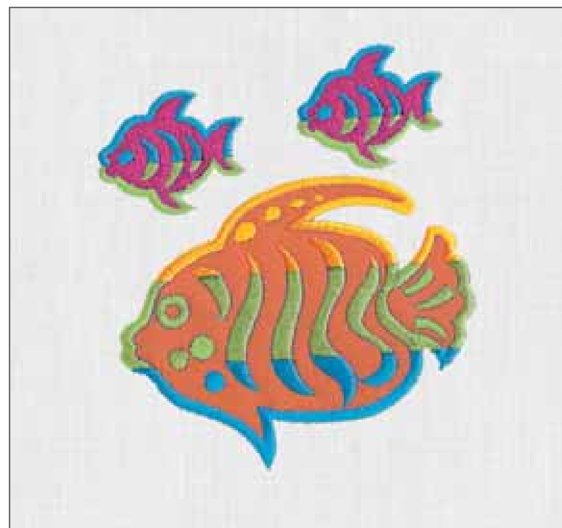
Per ricamare un disegno con applicazione, posizionare uno stabilizzatore sotto la stoffa e tendere tutti gli strati. Iniziare a ricamare. Intorno al disegno viene cucito un contorno a punto dritto. Quando la macchina si ferma e sullo schermo compare una A, mettere il tessuto dell'applicazione sul lato superiore.




Ripartire. La macchina cucirà un contorno a punto dritto intorno alla sezione dell'applicazione del disegno. Quando la macchina si ferma per la seconda volta, rimuovere il telaio senza togliere la stoffa. Rifilare attentamente solo la stoffa di applicazione all'esterno della linea a punto dritto.

Riportare il telaio sull'unità di ricamo e continuare a ricamare fino a completare i bordi dell'applicazione e l'intero ricamo.

> **Nota:** quando la macchina si ferma, se si mette il telaio in posizione di taglio si può ritagliare il tessuto senza dover sfilare il telaio.



## Ricamo a intaglio

Per ricamare un disegno a intaglio, posizionare uno stabilizzatore sotto la stoffa e tendere tutti gli strati. Iniziare a ricamare. Intorno al disegno a intaglio viene cucito un contorno a punto dritto. Quando la macchina si ferma e sullo schermo compare una A, rimuovere il telaio senza togliere la stoffa. Ritagliare con cura la stoffa dall'interno del contorno a punto dritto, facendo attenzione a non ritagliare lo stabilizzatore. Per finire, riportare il telaio sull'unità di ricamo e continuare a ricamare.

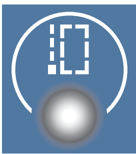


# Cucito

# Tasti funzioni di cucito

## Tasto di fermatura/imbastitura

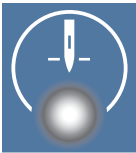
Il tasto di fermatura/imbastitura consente di fissare i punti. Premendo il tasto (47), sullo schermo verrà visualizzata l'icona di fermatura. Se si preme il tasto prima di iniziare a cucire, la macchina cucirà alcuni punti di fermatura e continuerà poi a cucire il punto selezionato. Se il tasto è stato premuto durante la cucitura, la Pfaff creative 2134 eseguirà la fermatura e si fermerà automaticamente.



## Tasto ago in basso

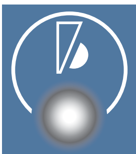
Premere il tasto ago in basso/posizione di taglio (48) per impostare l'arresto automatico dell'ago in basso quando si smette di cucire. Se la funzione è attiva, l'icona ago in basso verrà visualizzata sullo schermo della Pfaff creative 2134.

**Nota**: premendo il pedale durante la cucitura, è possibile sollevare o abbassare l'ago. Questo non cambia la posizione di arresto predefinita.



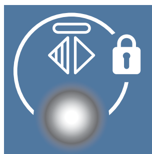
## Tasto bassa velocità

Attivare questa funzione (49) per ridurre la velocità di cucitura. Se la funzione di bassa velocità è attiva, sullo schermo viene visualizzata l'icona di bassa velocità.

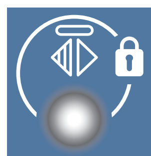


## Immagine specchiata

Quando l'icona dell'immagine specchiata è visualizzata sullo schermo, è possibile specchiare il punto in senso verticale. Mentre la funzione è attiva, sotto l'icona comparirà una linea.

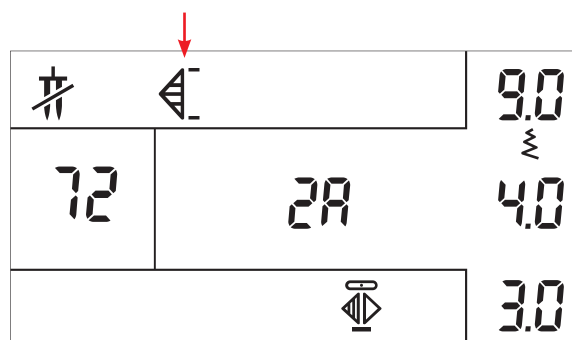


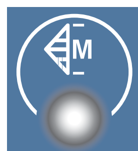


## Tasto blocco tastiera

Se si premere il tasto dell'immagine specchiata per più di un secondo, viene attivato il blocco tastiera con il conseguente blocco del pannello tasti inferiore. Il simbolo del blocco tastiera verrà visualizzato sullo schermo. Per sbloccare, premere il tasto di immagine specchiata verticale di nuovo per più di un secondo.



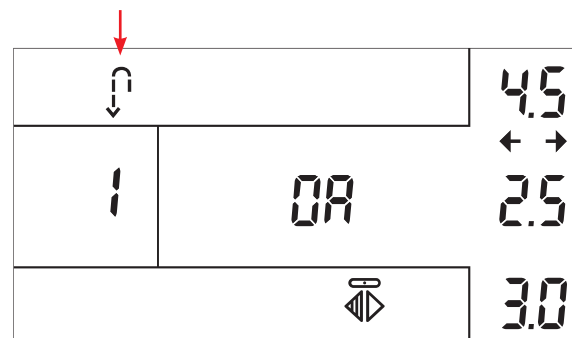



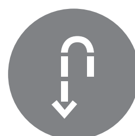

## Tasto motivo singolo

Se la funzione di motivo singolo è stata attivata prima di iniziare a cucire, la macchina cucirà un motivo, fisserà la cucitura e si fermerà. Se la funzione è stata attivata durante la cucitura la macchina fisserà la cucitura e si fermerà dopo aver terminato il motivo corrente.

L'icona di motivo singolo appare nello schermo quando la funzione viene attivata. La funzione sarà attiva finché non si preme nuovamente il tasto, o finché non si seleziona un altro punto.

Questo tasto può anche essere utilizzato per passare tra le modalità man. e auto per la cucitura delle asole.



## Tasto di retromarcia

Premendo il tasto di retromarcia (14), sullo schermo verrà visualizzata l'icona di retromarcia.

Premendo il tasto durante la cucitura, la macchina cuce all'indietro fino a quando il tasto stesso resta premuto.

Se si preme il tasto di retromarcia quando la macchina è ferma, la macchina cucirà in senso contrario fino a quando non venga nuovamente premuto il tasto.

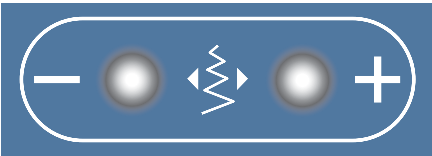
Quando si cuce un'asola, il tasto di retromarcia viene usato per passare a sezioni diverse dell'asola.

## Larghezza punto

La larghezza di un punto appare in mm (A).

Per modificare la larghezza del punto, premere i tasti + e - (51). La larghezza del punto può essere modificata con incrementi di 0,5 mm, da 0 mm a 9,0 mm. Una volta raggiunto il limite, si udirà un segnale acustico.

I punti 1, 2 e 14 sono punti in posizione laterale. Questo significa che è possibile usare i tasti + e - per modificare la posizione dell'ago di questi punti. Se il valore predefinito di uno di questi punti viene modificato, sullo schermo comparirà una freccia rivolta nella direzione prescelta.

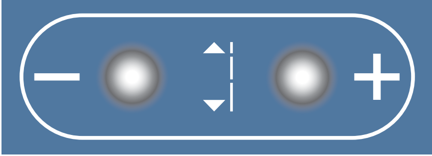


## Lunghezza punto

La lunghezza di un punto appare in mm (B).

Per modificare la lunghezza del punto, premere i tasti + e - (52). La lunghezza dei punti normali può essere modificata con incrementi di 0,5 mm da 0 a 6 mm. Per i punti cordoncino, è possibile modificare la lunghezza di densità del punto con incrementi di 0,1 mm da 0 a 1,5 mm.

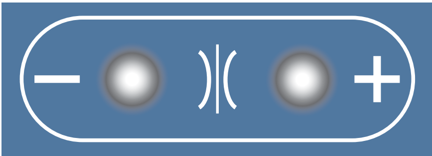
Una volta raggiunto il limite, verrà emesso un segnale acustico.

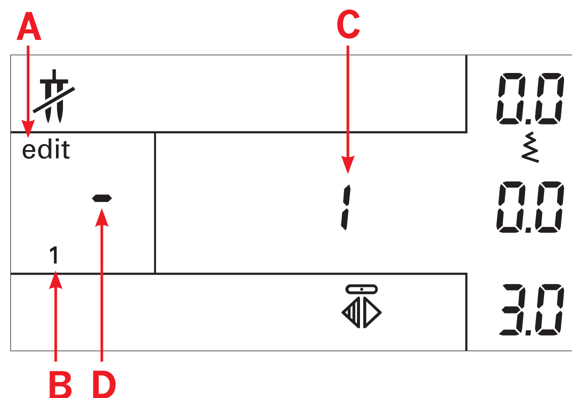


## Tensione filo

Premere i tasti + e - (53) per modificare la tensione del filo (C). Per maggiori informazioni sulla tensione del filo, vedere pagina 2:18.

Una volta raggiunto il limite, verrà emesso un segnale acustico.









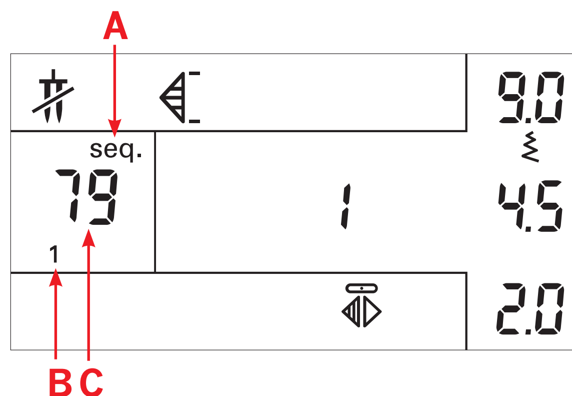
## Modifica/Sequenze di cucito

Questo tasto permette di passare tra la normale modalità di cucitura e le modalità diverse per la modifica delle sequenze di cucito.

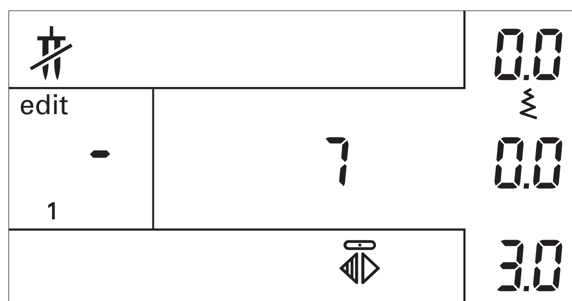
Se si premete questo tasto una volta la macchina per cucire entra nella modalità di modifica delle sequenze. L'icona di modifica (A) e il numero di memoria (B) appaiono nello schermo.

L'immagine nel segmento (C ) mostra la posizione del punto nella sequenza partendo dalla posizione 1. La linea nel segmento del punto (D) indica che nessun punto è stato selezionato in quella posizione.

Se si preme ancora una volta questo tasto la macchina per cucire entra nella modalità di cucitura delle sequenze. L'icona delle sequenze (A) e il numero di memoria (B) appaiono nello schermo. La macchina ora è pronta per cucire la sequenza salvata in memoria.




**Nota:** vedere pag. 5:4 per una ulteriore descrizione su come si creano e si cuciono le sequenze.

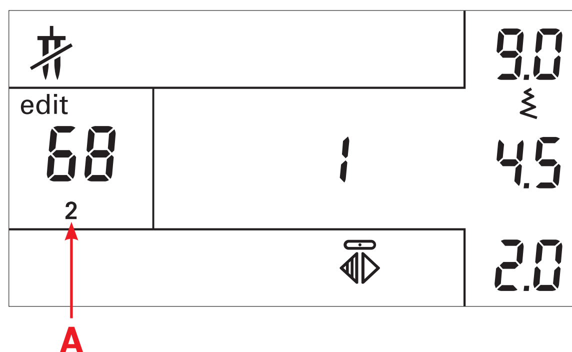


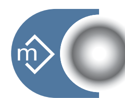




## Tasto fine sequenza

Premendo questo tasto mentre si sta modificando una sequenza, la sequenza stessa verrà terminata nella posizione in cui si trova. Il punto della posizione in cui si trova la sequenza sarà l'ultimo. Se vi sono punti salvati nelle posizioni successive verranno cancellati dalla memoria.



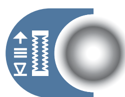

## Memoria di selezione sequenza

Quando si modificano o si cuciono delle sequenze si può premere questo  tasto per passare alla memoria successiva. Il numero della memoria sullo schermo (A) passa da 1 a 5 passo dopo passo ogni volta che si preme il tasto.

Se si  preme questo tasto nella modalità di cucitura, la macchina entrerà automaticamente nella modalità di cucitura delle sequenze mostrando l'ultima memoria utilizzata o il numero di memoria 1 se la sequenza non è stata utilizzata da quando la macchina per cucire è stata accesa.

## Tasto modalità asola

Il tasto di modalità asola viene utilizzato per passare tra la modalità di lunghezza dell'apertura (A), la densità (B) e il bilanciamento (C ) quando viene selezionata l'asola.



Se l'asola viene cucita manualmente sono disponibili solo le modalità di bilanciamento e della densità.

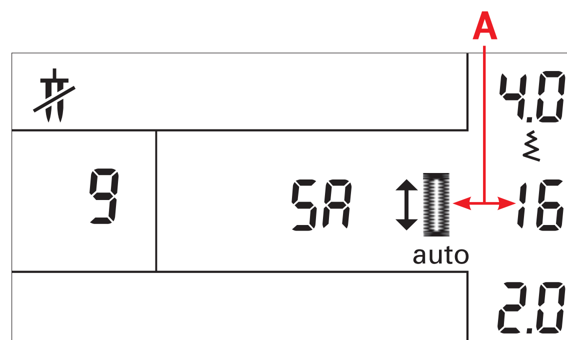
Utilizzare i tasti di lunghezza punto (52) per modificare le impostazioni nella modalità attiva corrente.

Le impostazioni rimarranno tali finché non viene selezionato un altro punto.

## Lunghezza dell'asola

Quando un'asola viene selezionata la macchina entra automaticamente nella modalità di lunghezza dell'apertura dell'asola. L'icona di questa lunghezza e la lunghezza stessa appaiono sullo schermo.

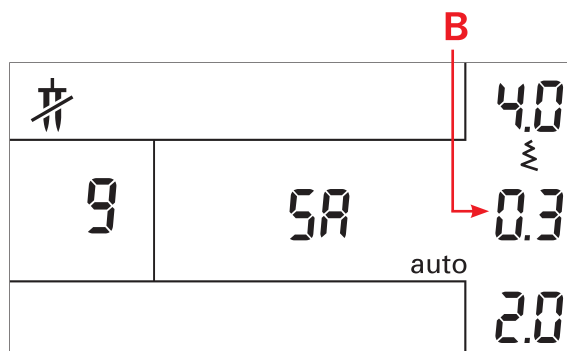
Modificare la lunghezza dell'apertura premendo i tasti di lunghezza punto (52). Ricordare di impostare sempre la lunghezza un po' più lunga del diametro del bottone.




## Densità dell'asola

Regolando la densità dell'asola si può modificare la densità dei punti che formano il cordoncino senza cambiare la lunghezza dell'asola completa.

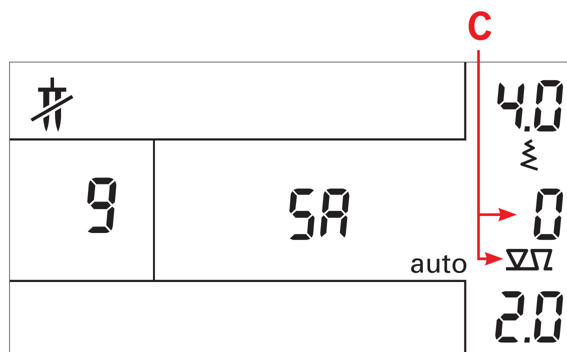
Premere il tasto – di lunghezza punto (52) per aumentare la densità e il tasto + di lunghezza punto (52) per diminuirla.

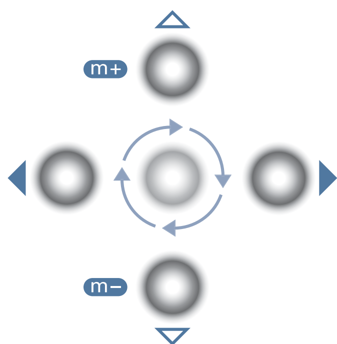



## Bilanciamento dell'asola

Il bilanciamento regola il trasporto in avanti e indietro della macchina per cucire. Se la macchina non è bilanciata le colonnine destra e sinistra dell'asola non saranno allineate.

Premere il tasto – di lunghezza punto (52) per regolare il trasporto all'indietro, questo aumenta la densità della colonnina sinistra. Premere il tasto + di lunghezza punto (52) per regolare il trasporto in avanti, questo aumenta la densità della colonnina destra.



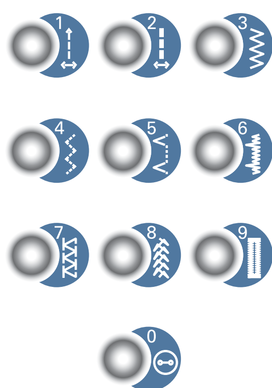



## Tasti di posizionamento

Quando ci si trova nella modalità di modifica delle sequenze i tasti di posizionamento superiore e inferiore vengono utilizzati per inserire e cancellare i punti nelle sequenze.

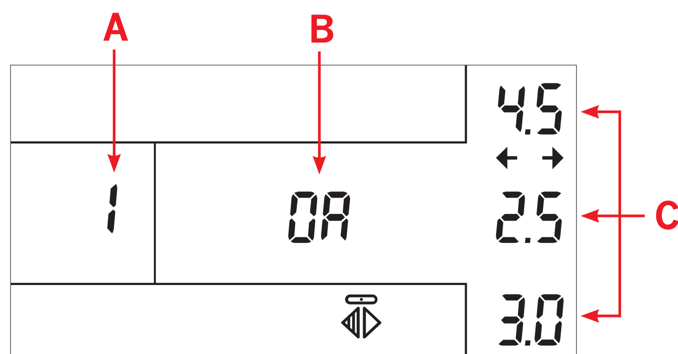
I tasti di posizionamento sinistro e destro vengono utilizzati per passare alla posizione successiva nella sequenza o per tornare alla posizione precedente.

Nella normale modalità di cucitura si possono usare i tasti di posizionamento destro e sinistro per selezionare i punti. Premendo il tasto destro si passa al numero di punto superiore e premendo quello sinistro si passa al numero di punto inferiore.




## Tasti selezione punto/disegno

Sulla Pfaff creative 2134 è possibile scegliere tra 100 punti diversi e 50 lettere/simboli. Per selezionare un punto, premere i tasti di selezione diretta sulla tastiera. Per i punti con due o tre numeri di immagine premere le immagini una dopo l'altra. Il numero apparirà sullo schermo (A) con il piedino consigliato (B) e le impostazioni per il punto (C).

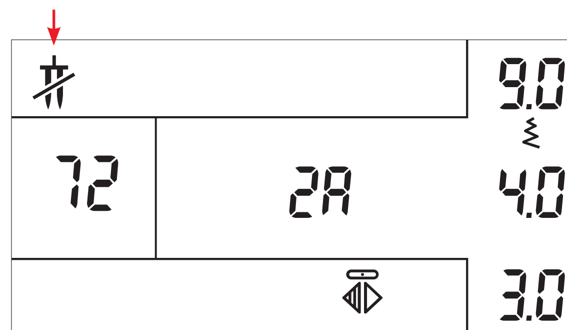


# Messaggi durante la cucitura

## Avviso ago doppio

Quando compare l'avviso di ago doppio, è necessario non usare un ago doppio per la cucitura. In caso contrario, l'ago potrebbe rompersi e il piedino potrebbe danneggiarsi.

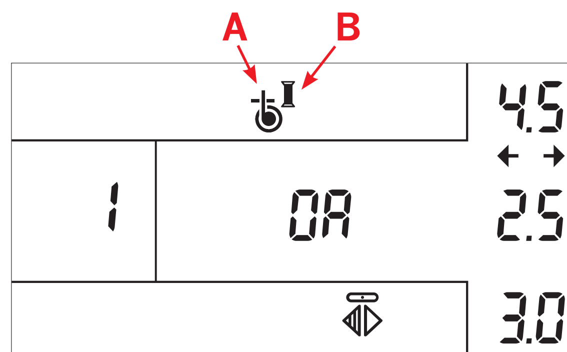
> **Nota:** l'avviso ago doppio è impostato per un ago doppio da 2.0 mm di spaziatura. Se si sta utilizzando un ago doppio con spaziatura più larga è necessario controllare sempre la larghezza del punto ruotando il volantino e controllare se l'ago  entra nel tessuto senza problemi.




## Avviso filo

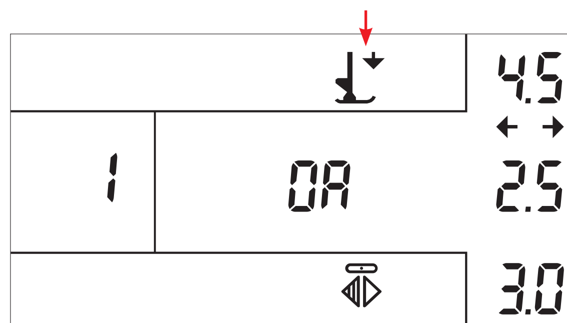
Se il filo superiore si è rotto la macchina per cucire si ferma e nello schermo inizia a lampeggiare l'icona del rocchetto (B). Reinfilare il filo superiore e continuare a cucire.

Se il filo della bobina sta per finire la macchina per cucire si ferma nello schermo inizia a lampeggiare l'icona della bobina (A). Caricare la bobina, inserirla nella navetta e la macchina riprenderà a cucire.



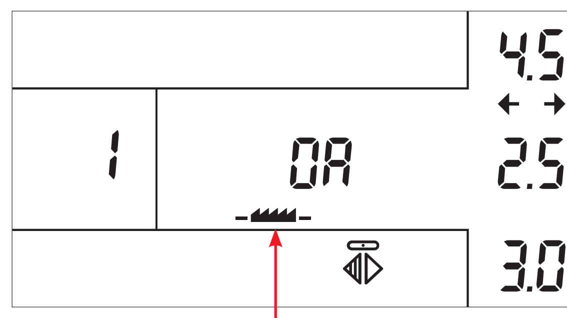

## Abbassare il piedino

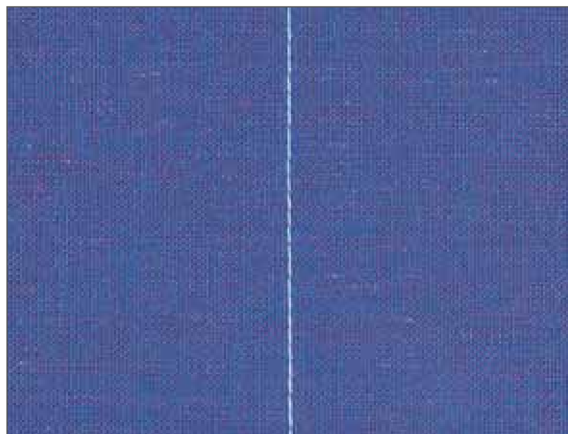
Quando il simbolo del piedino compare con la freccia lampeggiante, è necessario abbassare il piedino. L'avviso scomparirà non appena si inizia a cucire.




## Sollevare le griffe

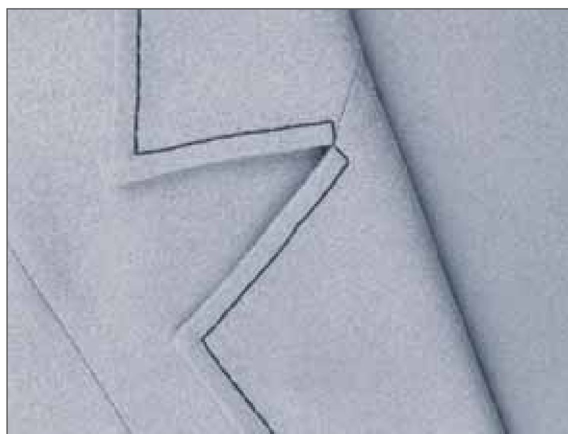
Durante la cucitura normale, le griffe devono essere sollevate. Questo messaggio lampeggerà sullo schermo.





## Punto dritto

Il punto 1 è il punto dritto base, con posizione ago centrale. La lunghezza del punto può essere aumentata fino a 6 mm. Per eseguire la cucitura su una cerniera lampo o un'impuntura su una scollatura, cambiare la posizione dell'ago. La Pfaff creative 2134 ha 19 posizioni di ago che possono essere regolate con i tasti di larghezza punto -/+ (51).



**Suggerimento**: utilizzare il tasto "Ago in alto/basso" per fissare facilmente i punti sulla scollatura. È inoltre possibile premere il pedale per impostare l'ago in basso.



## Punto zigzag a tre passi - n. 4

Il punto numero 4 può essere usato per eseguire la sorfilatura degli orli grezzi. Accertarsi che l'ago attraversi il tessuto sul lato sinistro e che esegua la sorfilatura sull'orlo a destra.

Il punto numero 4 può anche essere usato come punto elastico per aggiungere un elastico a pigiami, gonne e abbigliamento sportivo.

# Punti overlock

Per maglieria, tessuti non elastici ed elastici, la creative 2134 consente di selezionare vari punti overlock. Tali punti uniscono più strati di tessuto e vi eseguono contemporaneamente la sorfilatura. Sono punti molto elastici e molto più durevoli rispetto a quelli standard.

**Suggerimento**: utilizzare il punto invisibile n. 3 per eseguire sorfilature. In questo modo il tessuto su cui si lavora è manipolato con estrema precisione e si evita di eseguire cuciture più larghe del punto. Regolare la larghezza del punto e la guida del piedino in modo che il limite destro dell'ago svincoli l'orlo grezzo del tessuto e il perno del piedino.

## Punto overlock chiuso - n. 7

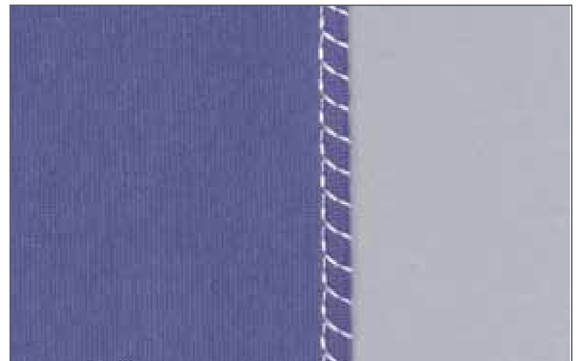
Questo punto è adatto per cucire un orlo sul capo. Utilizzare il piedino n. 0A o 3.

Ripiegare la stoffa per 1 cm e cucire il punto overlock sul lato destro del tessuto ripiegato. Una volta completata l'operazione, eliminare il tessuto superfluo.



## Punto overlock aperto - n. 19

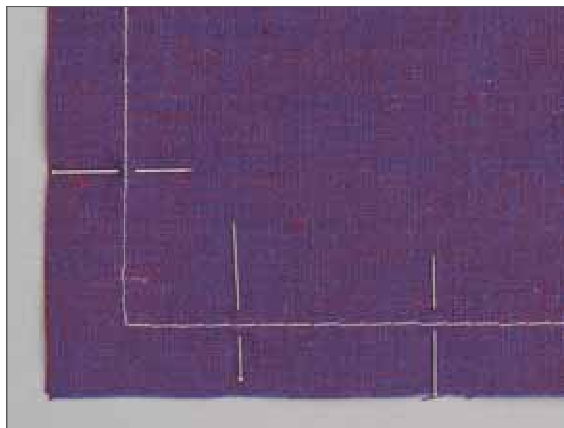
Il punto overlock è ideale per eseguire l'unione di tessuti con orlatura ben definita e di tipo non troppo sfrangiante. Utilizzare il piedino n. 1A o 3.



## Punto overlock chiuso - n. 16

Per cucire su un tessuto molto sfrangiante, è opportuno selezionare il punto 16. Con questo punto, infatti, un filo di orlatura aggiuntivo protegge l'estremità del tessuto da ulteriori sfrangiature. Questa cucitura è adatta per i tessuti non elastici.



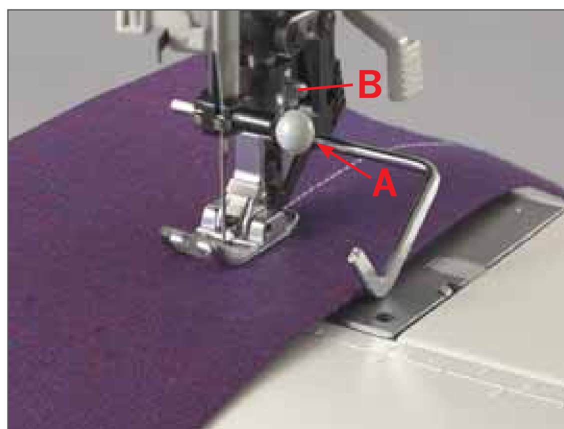


## Punto di imbastitura - n. 14

Il punto di imbastituta può essere utilizzato in due modi diversi. Quando le griffe sono abbassate la macchina cuce un punto per ogni colpetto dato al pedale. La lunghezza punto è determinata da chi sta cucendo. Con le griffe sollevate la macchina cuce il punto in maniera continuativa e con un normale trasporto. I tessuti di peso leggero sono più facili da imbastire con il trasporto normale.

**Imbastitura a mano libera:**

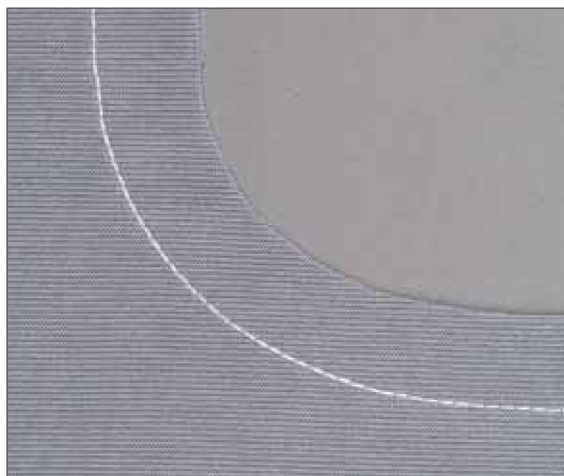
- Inserire il piedino per rammendare/cucire a mano libera n. 6 (vedere pag. 4:18).
- Abbassare le griffe e disinnestare il sistema IDT.
- Posizionare il tessuto sotto il piedino e mettere il piedino nella posizione di rammendo.
- Cucire un punto, quindi far indietreggiare il tessuto quanto basta. Continuare cucendo un punto alla volta, fino ad imbastitura terminata. Trattenere le estremità del filo quando si rimuove il tessuto dalla macchina.




## Punto dritto - n. 1

Il punto dritto può essere eseguito in 19 posizioni di ago, consentendo di guidare il piedino lungo il bordo del tessuto per eseguire l'impuntura. La distanza tra le file di impuntura dipende dalla variazione delle posizioni dell'ago.

Per eseguire l'impuntura a distanza maggiore dal bordo, servirsi delle tacchette sulla placca ago. La guida per margini è inserita nel foro A ed è fissata con la vite B.



## Punto dritto triplo elastico - n. 2

Questo punto è adatto per cuciture particolarmente resistenti, come quelle sotto le maniche o le cuciture del cavallo. Più pesante è la stoffa, maggiore è la lunghezza punto richiesta. La Pfaff creative 2134 ha 19 posizioni di ago che possono essere regolate con i tasti di larghezza punto (51).

## Orlo invisibile - n. 5

Il punto per orlo invisibile consente di eseguire orli che non si vedono su gonne, pantaloni e articoli decorativi per casa.

- Rifinire l'estremità dell'orlo.
- Piegare e mantenere premuto il margine dell'orlo sul rovescio della stoffa.
- Piegare l'orlo su se stesso in modo che circa 1 cm del bordo rifinito si estenda al di là della piega. In questo modo, il rovescio della stoffa è rivolto verso l'alto.
- Sistemare la stoffa al di sotto del piedino, in modo che la piega scorra lungo la guida per margini A.
- Passando nella piega, l'ago deve prendere una quantità di stoffa minima. Se i punti sono visibili sul dritto della stoffa, regolare la guida A ruotando la vite B, fino a quando il punto non sia appena visibile.






## Orlo invisibile elastico - n. 6

Il punto per orlo invisibile elastico si presta bene all'utilizzo su tessuti elastici, grazie all'elasticità conferita dal punto zigzag. L'orlo viene rifinito e cucito contemporaneamente. Sulla maggior della maglieria non è necessario rifinire dapprima l'orlo grezzo.

Creare l'orlo invisibile come descritto in precedenza.





# Asole

La Pfaff creative 2124 ha un'asola perfetta per ogni tipo di tessuto e capo. Sia che si intenda cucire asole su giacche, pantaloni, camicie o tessuti elastici, quattro tipi di asola diversi consentono di conferire ai capi d'abbigliamento un tocco personalizzato.

La Pfaff creative 2134 ha in dotazione la guida per asole Sensormatic che assicura che ogni asola sia perfetta. Utilizzare la guida Sensormatic anche se si cuce l'asola manualmente, perché aiuta il trasporto del tessuto. In questo modo possono essere cucite asole bellissime anche sui tessuti più difficili come il velluto, il peluche e la maglia pesante.

Consultare pag. 4:6 per le istruzioni su come si regolano la densità e il bilanciamento dell'asola.



## Inserimento della guida per asole Sensormatic

Spingere la parte in metallo della guida per asole nella fessura sotto le due frecce dietro la placca ago, coprendo così le griffe.

Far scivolare la guida in avanti finché non si trova contro il dietro del braccio libero. La guida rimbalzerà indietro leggermente. Ci dovrebbe essere uno spazio tra la placca ago e la guida, come mostrato in figura.



## Far scattare il piedino per asole n. 5A

Usare il piedino per asole n. 5A per cucire le asole.

Prima di iniziare a cucire, tirare in avanti la guida del piedino, in direzione della seconda tacca rossa.

## Come si cuce un’asola automatica

1. Inserire la guida per asole Sensormatic e inserire il piedino per asole n. 5°. Selezionare l’asola desiderata. È sempre meglio fare un test su un ritaglio di stoffa prima di cucire sul capo.
2. Premere i tasti di lunghezza punto (52) per impostare la lunghezza dell’apertura dell’asola in mm.
3. Con una penna per tessuti segnare il punto in cui si vuole cucire l’asola e mettere il tessuto sotto il piedino per asole. Abbassare il piedino e premere il pedale. La macchina cucirà automaticamente l’asola completa, e la fisserà.

## Come si cuce un’asola manualmente

1. Inserire il piedino n. 5A e inserire la guida per asole Sensormatic. Selezionare l’asola che si desidera cucire. È sempre meglio fare un test su un ritaglio di stoffa prima di cucire sul capo.
2. Premere il tasto di motivo singolo/monocromatico (54) per passare alla modalità man. Se non è stata inserita la guida per asole Sensormatic la macchina passerà automaticamente alla modalità man. quando si è iniziato a cucire.
3. Con una penna per tessuti segnare il punto in cui si vuole cucire l’asola e mettere il tessuto sotto il piedino per asole. Abbassare il piedino e premere il pedale. La macchina comincerà a cucire la colonnina destra.
4. Cucire la colonnina per tutta la lunghezza che si desidera, a seconda di quanto lunga deve essere l’asola. Fermarsi e premere il tasto di retromarcia. Premere il pedale e la macchina cucirà una travetta, poi continuerà cucendo la colonnina sinistra dell’asola. La macchina ora cucirà l’ultima travetta e fisserà la cucitura.



## Asola con filo cordoncino

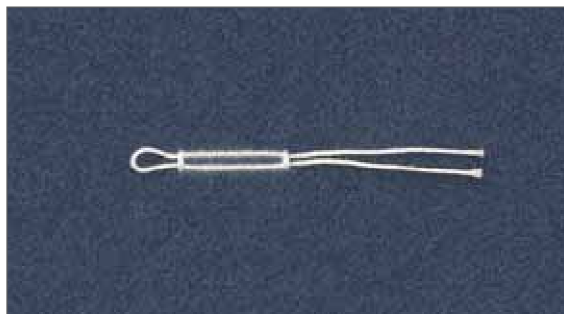
Le asole cucite con cordoncino sotto le colonne di punto cordoncino sono più stabili, resistenti e di aspetto professionale.

Usare un filato in cotone perlato o un regolare filo tipo cordoncino.

Inserire la guida per asole.

Posizionare il centro della lunghezza del cordoncino sul gancio metallico che si estende dalla parte posteriore centrale del piedino per asole. Passare i capi del cordoncino al di sotto del piedino e tirarli nelle guide destra e sinistra sulla parte anteriore del piedino.

Inserire il piedino per asole. Prima di iniziare a cucire, tirarlo all'indietro fino alla seconda tacca rossa.



Ad asola completata, tirare le estremità del cordoncino fino a quando l'anello di filo non sia nascosto dietro alla travetta dell'asola.

Infilare i capi del cordoncino in un normale ago per cucire di tipo manuale e tirarli sul rovescio del tessuto. Fermare i fili cordoncino e tagliare il filo in eccesso.





## Asola a goccia con filo cordoncino

Inserire la guida per asole. Posizionare il centro della lunghezza del cordoncino sul gancio metallico che si estende dalla parte anteriore centrale del piedino dell'asola. Passare i capi del cordoncino al di sotto del piedino e tirarli nelle guide destra e sinistra sulla parte posteriore del piedino.

Inserire il piedino per asole e tirarlo all'indietro fino alla seconda tacca rossa. Prima di iniziare a cucire, premere il tasto "ago in basso". Cucire il lato destro dell'asola.

Una volta che la macchina ha eseguito i primi punti sull'estremità curva, abbassare i capi del cordoncino dal gancio metallico.

**Attenzione**: il piedino non deve essere sollevato dalla superficie della stoffa!

Tirare il cordoncino a sinistra verso la parte posteriore fino a quando l'anello si trova esattamente davanti all'ago. Cucire il tratto curvato con cura, dirigendo il cordoncino al di sotto della cucitura.

Una volta terminata la curva, infilare i capi del cordoncino in un ago e tirarli sul rovescio del tessuto. Fermare i capi del cordoncino e tagliare il filo in eccesso.

> **Nota**: l'asola a goccia deve essere cucita con l'estremità arrotondata verso il bordo del capo/lavoro. Tuttavia, l'asola inizierà a cucire dall'estremità della travetta. È importante contrassegnare per prima cosa la lunghezza misurando dal punto di partenza verso l'interno. Cucire sempre l'asola dall'interno verso l'esterno in direzione del bordo.

### Suggerimenti per le asole

Talvolta le asole da cucire in prossimità di un orlo rinforzato non sono ben sincronizzate con il piedino, a causa dello spessore sull'orlo del tessuto. In questo caso, usare il piedino 1 con il sistema IDT innestato.

I tessuti che scivolano o che tendono ad arricciarsi dovrebbero essere rinforzati con uno stabilizzatore idrosolubile o uno stabilizzatore a strappo.

Le asole sono particolarmente stabili e resistenti se durante la cucitura viene inserito un cordoncino (vedere "Asola con filo cordoncino").

Le asole per biancheria acquisiscono un aspetto più gradevole se si utilizza un filo più pesante nell'ago per l'impuntura.

Generalmente, le asole vengono scelte di diametro leggermente maggiore rispetto a quello dei bottoni. Si consiglia di cucire sempre un'asola di prova su un tessuto/stabilizzatore simile a quello su cui si intende lavorare.

Ritagliare con cura tutte le asole. Aprire la curva dell'asola a goccia con un punzone per cinture o un punteruolo.

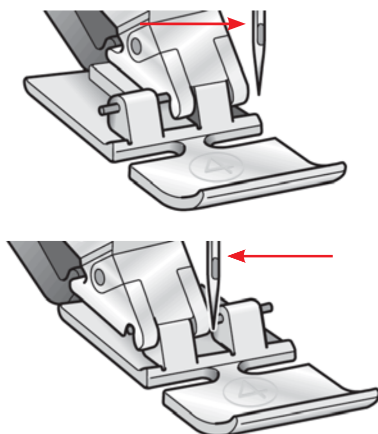
## Cucitura di bottoni - n. 0



La funzione attaccabottoni 0 consente di cucire facilmente bottoni a due e quattro fori.

- Rimuovere il piedino e abbassare le griffe (accertarsi che il sistema IDT sia disinnestato).
- Evidenziare la posizione del bottone sul tessuto. Posizionare il bottone sul tessuto, nel punto marcato.
- Ruotare il volantino verso di sé e sistemare il bottone in modo che l'ago passi per il foro a sinistra.
- Abbassare l'alzapiedino. Il bottone sarà mantenuto ben fermo dal gambo del piedino. Ruotare il volantino per accertarsi che l'ago passi anche per il foro a destra. Può essere necessario regolare l'ago con i tasti +/- della larghezza.
- Continuare la cucitura. La macchina provvederà al completamento del programma.

**Suggerimento!** Usare il piedino opzionale per la cucitura di bottoni per risultati ottimali.



## Cucitura di cerniere lampo - n. 1

Le cerniere lampo possono essere cucite in più modi. Per risultati migliori, seguire le istruzioni allegate al motivo.

Per tutti i tipi di cerniere lampo, è importante cucire in prossimità dei denti della cerniera. Il piedino per cerniere può essere posizionato a sinistra o a destra della base del piedino, a seconda del modo in cui si desidera inserire la cerniera. Impostare la posizione dell'ago in modo che lo stesso entri in un punto molto prossimo alla punta del dentino della cerniera, utilizzando una delle 13 posizioni ago disponibili. Se il piedino è collegato sul lato destro, l'ago deve spostarsi solo verso destra. Se il piedino è collegato sul lato sinistro, l'ago deve spostarsi solo verso sinistra.

## Rammendo

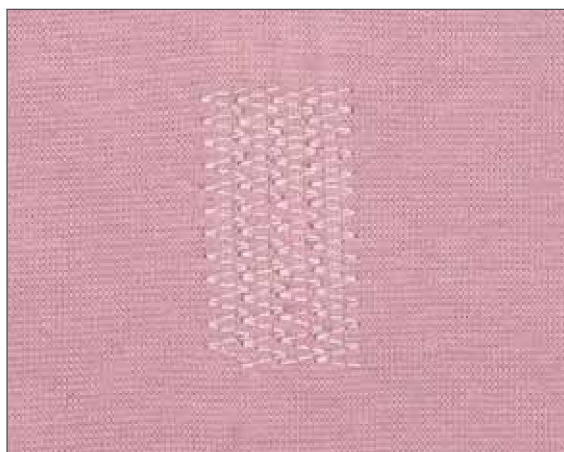


### Rammendo automatico - n. 25

Il punto n. 25 si utilizzare per rinforzare zone di tessuto danneggiate e per riparare strappi.

- Cucire sull'area danneggiata per la lunghezza richiesta.
- Premere il tasto di retromarcia; la macchina finisce di cucire il rammendo salvando la lunghezza della cucitura.

La lunghezza del rammendo salvata ora può essere ripetuta tutte le volte che sarà necessario.



### Rammendo con il punto elastico - n. 4

Utilizzare il punto elastico per riparare fori, strappi e tratti di tessuto lisi.

- Se l'area è solo leggermente rovinata, eseguire diverse file di cucitura, fino a ricoprirla del tutto.
- Per riparare strappi, aree sfrangiate o piccoli fori, applicare sul rovescio della stoffa un pezzetto di tessuto appena più grande della parte rovinata e dello stesso colore. Eseguire la cucitura sulla parte, quindi tagliare la stoffa in eccesso in un punto molto prossimo alla cucitura, sul rovescio della parte riparata.

## Rammendo a mano libera

Inserire il piedino per rammendo n. 6. Accertarsi che l'ago si trovi nella posizione più alta. Stringere il piedino per rammendo con il pollice e l'indice insieme. Inserire a fondo il perno del piedino nel foro del portapiedino. La guida a forma di "C" deve trovarsi intorno alla barretta del piedino. Il braccio lungo, in plastica, deve trovarsi dietro alla vite di assetto morsetto/ago dell'ago stesso.

Abbassare le griffe.

Formare un anello con il tratto di stoffa da riparare.

Selezionare quindi il punto dritto o il punto zigzag.

Posizionare il piedino nella posizione di rammendo. Per posizionare la leva alzapiedino nella posizione di rammendo, abbassare lentamente la leva della barretta del piedino e spingerla all'indietro fino all'innesto nella posizione di rammendo.

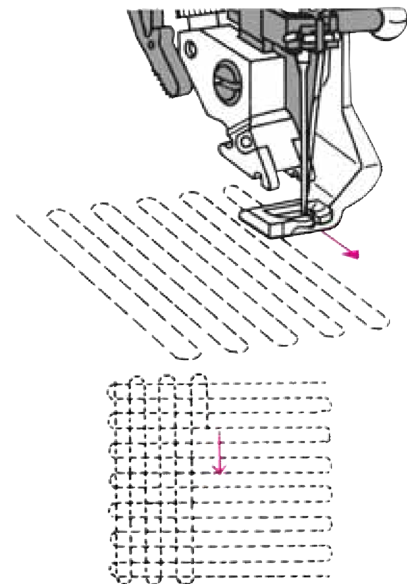
Tirare in alto il filo della bobina e cucire alcuni punti per fermarlo. Tagliare i fili in prossimità del lavoro e continuare a cucire.

Riparare il foro o la parte rovinata facendo avanzare o retrocedere uniformemente la stoffa, leggermente al di là della lunghezza dell'area rovinata.

Una volta terminata la cucitura, ruotare la stoffa di 90° e cucire nuovamente sulla parte. Per ottenere una riparazione più robusta, eseguire il rammendo in entrambe le direzioni.

**Suggerimento**: è opportuno tenere presente che quando si cuce con le griffe abbassate è possibile scegliere la lunghezza del punto. Una velocità di cucitura medio-alta costante consente di eseguire una lunghezza del punto dritto più accurata. Una cucitura troppo lenta causerebbe infatti la formazione di troppi nodi sul rovescio della stoffa.





# Punti decorativi



## Note generali sui punti decorativi

Per abbellire i tessuti per la decorazione di interni o i capi d'abbigliamento, la creative 2134 offre un'ampia gamma di punti decorativi. Combinando diversi punti, colori e misure, è possibile creare una grande varietà di abbellimenti. Utilizzare del filo decorativo speciale per migliorare i punti.

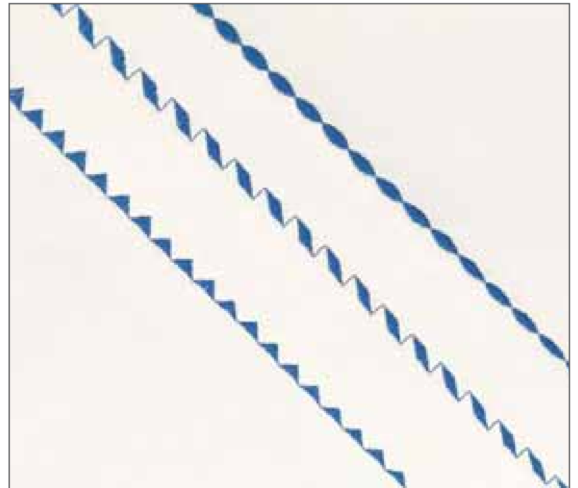
Utilizzare sempre lo stabilizzatore sotto il tessuto per cucire i punti decorativi. Stabilizzando la stoffa in modo appropriato è possibile eliminare ogni deformazione dei punti decorativi.

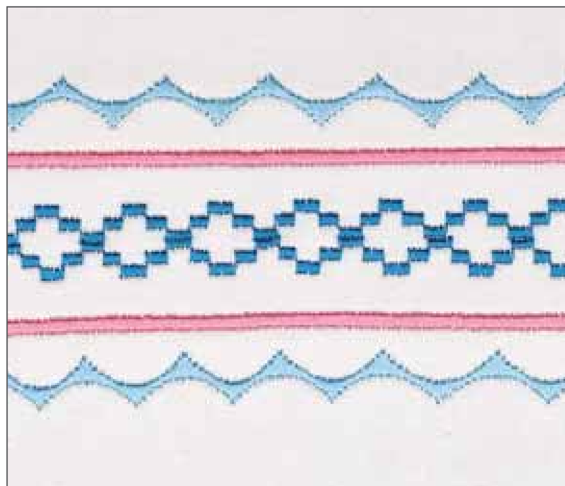
Le seguenti raccomandazioni sono valide per tutti i punti decorativi:

- I fili per ricamo in rayon assicurano punti lucenti e lisci e sono disponibili in molti colori e pesi.
- È possibile modificare la lunghezza e la larghezza del punto in base alle proprie esigenze.
- I risultati della cucitura saranno molto migliori se la tensione è regolata in modo corretto.
- Per i lavori decorativi, si consigliano il piedino n. 1A (per il trasporto doppio) e n. 2A (senza trasporto doppio). Si consiglia il piedino n. 2A per i tessuti più pesanti.

## Modifica della larghezza del motivo

La larghezza del motivo può essere modificata usando il tasto -/+ (51). La larghezza può inoltre essere regolata durante la cucitura.





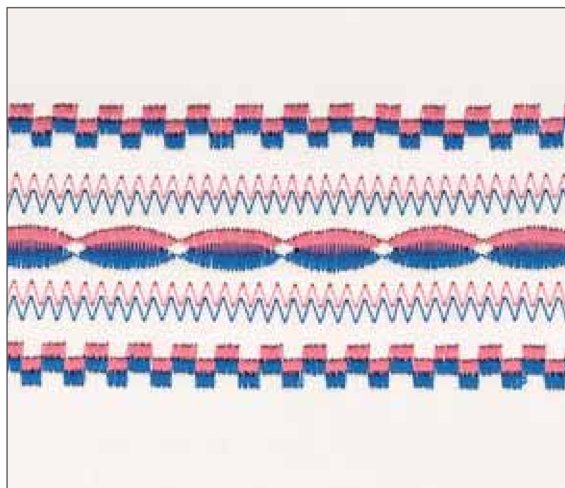
## Bordi combinati

È possibile creare bordi di qualsiasi larghezza combinando diversi punti decorativi. Sistemare lo stabilizzatore sotto la stoffa.

Contrassegnare il centro della stoffa con un apposito pennarello/matita. Cucire il punto n. 64; cucire una larghezza di 6 mm lungo la linea. Premere quindi il tasto di immagine specchiata (50). Posizionare il tessuto a contatto con la parte superiore della prima linea di cucitura. Cucire la seconda linea di cucitura direttamente attraverso la prima.

Cucire il punto n. 3; cucire una lunghezza punto di 0,2 mm e il punto n. 56 lungo ogni lato del ricamo centrale. Il bordo completo dovrebbe essere composto da sei linee di punti decorativi.

**Suggerimento:** usare il bordo del piedino come guida.



## Ago doppio

È possibile ottenere altri effetti decorativi usando un ago doppio. La figura mostra che magnifici bordi sia possibile creare con un po' di fantasia!

NON usare un ago doppio se sullo schermo compare il simbolo di avviso (vedere pagina 4:7). Se si usa l'ago doppio mentre viene visualizzato il simbolo di avviso, l'ago doppio potrebbe rompersi e il piedino danneggiarsi. Se compare il simbolo di avviso sarà necessario diminuire la larghezza punto finché il simbolo non scompare. Controllare se gli aghi riescono a entrare liberamente nella stoffa ruotando il volantino.

**Nota:** l'avviso ago doppio è impostato per un ago doppio da 2.0 mm di spaziatura. Se si sta utilizzando un ago doppio con una spaziatura maggiore di 2.0 mm sarà necessario controllare la larghezza punto ruotando il volantino e controllare se gli aghi riescono a entrare liberamente nella stoffa.

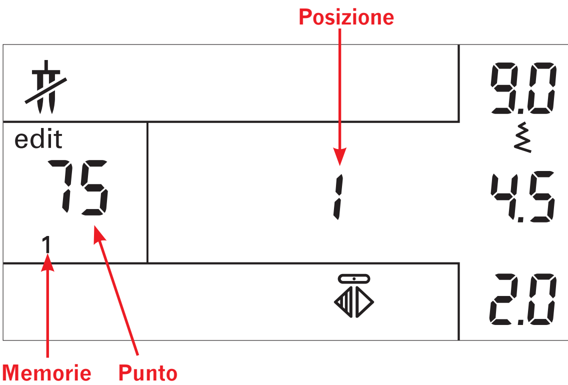
# Sequenze di punti

La Pfaff creative 2134 offre la possibilità di salvare sequenze di punti e di lettere nelle sue memorie. Si possono salvare fino a 30 punti o lettere in ognuna delle 5 memorie.




## Creare una sequenza di punti

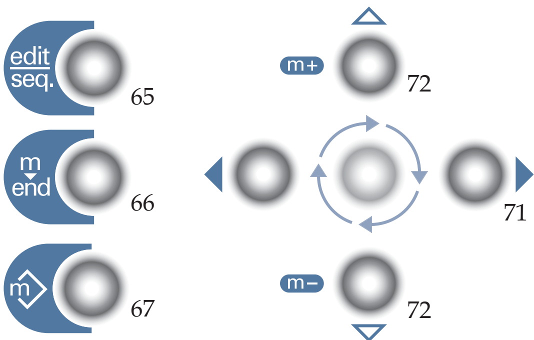
Premere il tasto di modifica/cucitura della sequenza (65). La macchina entra nella modalità di modifica delle sequenze. Selezionare un punto per la prima posizione nella sequenza utilizzando i tasti di selezione diretta (55-64). Passare alla posizione successiva premendo il tasto di posizionamento destro (71). Andare avanti e selezionare i punti per ogni posizione nella memoria finché non si è soddisfatti.




Si possono modificare le impostazioni dei punti nella sequenza. Modificare la lunghezza e la larghezza premendo i tasti di lunghezza e larghezza punto (51-52). Utilizzare il tasto di immagine specchiata (50) per specchiare punti singoli nella sequenza. Le impostazioni di quel punto saranno salvate finché non verranno sovrascritte.

In modalità di modifica è possibile anche modificare e salvare la tensione del filato. Questa impostazione avrà effetto su tutti i punti della sequenza.

Per cancellare i punti premere il tasto di abbassamento in basso (72, m-) mentre ci si trova nella posizione per il punto che si vuole cancellare. Per aggiungere un punto tra altri punti nella sequenza, premere il tasto di posizionamento in alto (72, m+) mentre ci si trova nella posizione in cui si vuole aggiungere il punto e selezionare il punto che si vuole aggiungere.

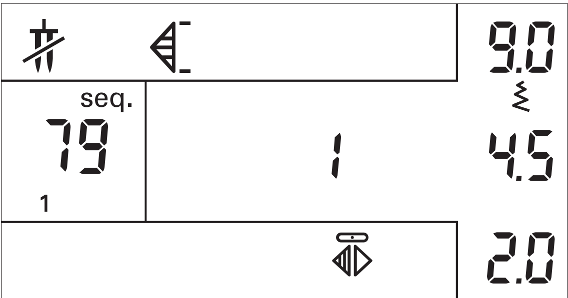



Utilizzare il tasto di fine sequenza (66) per terminare la sequenza in qualsiasi posizione. Il punto salvato nella posizione in cui si è quando si preme il tasto sarà l'ultimo punto della sequenza. Tutti i punti successivi saranno cancellati dalla memoria.

La sequenza viene salvata quando si preme il tasto di modifica/cucitura sequenza (65) per entrare nella modalità di cucitura sequenze.

## Cucire le sequenze

Quando si vuole cucire una sequenza premere di nuovo il tasto di modifica/cucitura sequenza (65) e assicurarsi che l'icona seq. appaia sullo schermo. La macchina ora è pronta per cucire la sequenza salvata nella memoria selezionata. Per selezionare un'altra memoria premere il tasto di selezione memoria (67).




Utilizzare il tasto di immagine specchiata (50) se si desidera specchiare la sequenza.

La funzione di motivo singolo è attiva per impostazione predefinita. Se si desidera cucire la sequenza ripetutamente, disattivare la funzione premendo il tasto di motivo singolo (54).

| Posizione | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| N. punto | 73 | 110 | 123 | 123 | 110 | 73 | | | | |
| Punto/ Lettera | | A | N | N | A | | | | | |
| Posizione | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
| N. punto | | | | | | | | | | |
| Punto/ Lettera | | | | | | | | | | |
| Posizione | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 |
| N. punto | | | | | | | | | | |
| Punto/ Lettera | | | | | | | | | | |

## Guida alle sequenze

Utilizzare la guida alle sequenze per un metodo veloce per creare una sequenza di punti. Scrivere la sequenza che si vuole creare e annotare il numero del punto sopra ogni punto. Ora si può tenere traccia facilmente di quale numero di punto si deve salvare in ogni posizione all'interno della sequenza.

È consigliato fare delle fotocopie della guida sottostante per utilizzarla ogni volta che si vuole creare una sequenza.

| Posizione | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| N. punto | | | | | | | | | | |
| Punto/ Lettera | | | | | | | | | | |
| Posizione | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |
| N. punto | | | | | | | | | | |
| Punto/ Lettera | | | | | | | | | | |
| Posizione | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 |
| N. punto | | | | | | | | | | |
| Punto/ Lettera | | | | | | | | | | |

# Quilt

## Patchwork

Il patchwork e il quilt sono tecniche di artigianato tradizionale che consentono di sfruttare avanzi di stoffa. Nel corso degli anni queste tecniche sono diventate un vero e proprio hobby creativo.

In passato il patchwork veniva eseguito a mano. Ma oggi, grazie alla Pfaff creative 2134, qualsiasi progetto può essere realizzato in tempi drasticamente ridotti.

Il quilt è composto da tre strati di stoffa, di cui due di tessuto e uno centrale di imbottitura.

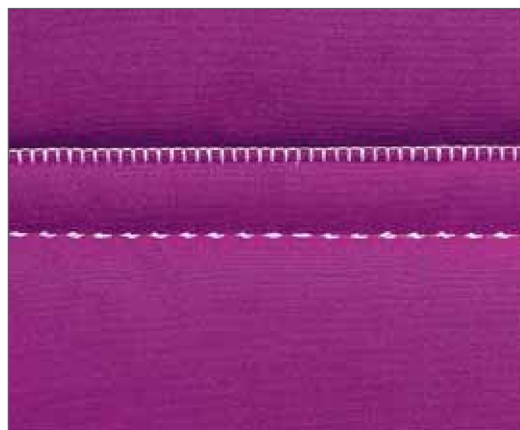


## Come realizzare il top del quilt

Ritagliare le pezze di stoffa con un margine di cucitura pari a 6 mm. Inserire il piedino opzionale per quilt da 6 mm. Cucire insieme le pezze di stoffa, seguendo le istruzioni per la realizzazione del quilt.

Di solito il margine per la cucitura va stirato verso la parte più scura della stoffa. Imbastire insieme i tre strati di materiale, e cioè il dritto del lavoro, l'imbottitura e la stoffa di fondo. Nel quilt tradizionale i tre strati vengono cuciti insieme a mano e con piccoli punti. Tuttavia, la Pfaff creative 2134 consente di eseguire lo stesso lavoro in modo più veloce e pratico usando il punto n. 26 con un filo per cucire invisibile per il top e un filato normale o decorativo sulla bobina.

A quilt ultimato, si può scegliere di orlare semplicemente i bordi o di inserire il lavoro su cuscini, capi di abbigliamento o altri articoli di dimensioni più piccole.





## Tecnica ”Stitch in the Ditch” (Cucire nella cucitura)

Un modo per tenere insieme il dritto del quilt, l’imbottitura e la stoffa di fondo consiste nell’usare la tecnica ”Stitch in the ditch”. Cucire con metodo ”stich in the ditch” consiste nell’eseguire i punti ”cucendoli nelle cuciture” che uniscono i blocchi che compongono il quilt.

- Impostare la Pfaff creative 2134 con un punto dritto (n. 1), lunghezza cucitura 2,5, posizione dell’ago centrale e sistema IDT innestato.
- Imbastire insieme tutti e tre gli strati del quilt servendosi di spilli di sicurezza, iniziando dal centro e procedendo verso l’esterno. Sistemare gli spilli a distanza di 15 - 20 cm.
- Iniziare quindi la cucitura partendo dal centro e procedendo verso l’esterno. In questo modo, i vari strati rimangono stabili nella loro posizione. Stabilire quali sono le cuciture da seguire. Oltre a tenere ben uniti i tre strati del quilt, con questo metodo si crea il motivo sulla stoffa di fondo. Non è necessario seguire ciascuna cucitura del quilt; un punto ogni 15 - 20 cm è sufficiente per mantenere la trapuntatura compatta. Naturalmente, si può scegliere di cucire in maniera più fitta per creare un motivo più ricco sulla stoffa di fondo.

Per eseguire cuciture su quilt particolarmente alti, si può usare un ago per quilt o jeans. Prima di iniziare il quilt, si consiglia di eseguire una prova per accertarsi di procedere nel modo giusto.

**Suggerimento:** usare il punto per quilt con effetto a mano (n. 26) o uno dei punti per quilt con effetto antico n. 27-39 al posto del punto dritto per abbellire il quilt, con l’ausilio di un filo invisibile nell’ago e filo colorato nella bobina. Questo conferirà al punto ”stich in the ditch” un effetto a mano.

**Suggerimento 2:** per un lavoro di massima precisione, usare il piedino bordo stretto opzionale.

## Trapuntatura a mano libera

Oltre a tenere insieme il top, l'imbottitura e la stoffa di fondo, la tecnica a mano libera valorizza la resa della stoffa e conferisce un tocco di importanza al quilt.

- Impostare la Pfaff creative 2134 per la tecnica a mano libera con un punto dritto (1) e abbassare le griffe. Inserire il piedino per quilt a mano libera (accessorio extra). Abbassare la leva alzapiedino nella posizione di rammendo.
- Imbastire gli strati del quilt servendosi di spilli. Preparare il quilt come spiegato nel metodo "Stitch in the Ditch".
- Eseguire la trapuntatura sulle pezze di stoffa e l'imbottitura. Quando le griffe sono abbassate, spostare il tessuto per determinare la lunghezza del punto. Una cucitura a velocità costante aiuta a rendere uniforme la linea di cucito.
- Iniziare dal centro del quilt. Cucire un punto e tirare il filo della bobina sul top del quilt. Cucire alcuni punti molto vicini per fissare i fili. Muovere il quilt in modo da creare motivi a chiocciola e a spirale. Il motivo non deve sovrapporsi, ma scorrere morbido sull'intero quilt.

**Suggerimento**: per muovere il quilt in maniera più uniforme durante la cucitura, usare la guida per quilt a mano libera. Il tavolino per quilt e la guida per quilt a mano libera sono accessori opzionali creati per facilitare il lavoro di trapunto a mano. Per l'acquisto rivolgersi ad un rivenditore autorizzato Pfaff.







## Quilt con applicazioni

Le applicazioni aggiungono al quilt un tocco speciale.

Esistono svariate tecniche per cucire applicazioni su un quilt. Una di queste tecniche consiste nell'aggiungere l'applicazione sul blocco prima di assemblare gli strati del quilt.

- Impostare la Pfaff creative 2134 con il punto n. 3, lunghezza del punto 0,5, larghezza del punto 4-6 mm, piedino n. 2.
- Applicare il pezzo da applicare al blocco del quilt. Posizionare lo stabilizzatore dietro al blocco e all'applicazione. Eseguire una cucitura con punto cordoncino intorno all'applicazione. Assicurarsi che il punto sia per l'80% sull'applicazione, ossia che ricopra appena il margine grezzo dell'applicazione.

Un altro modo per aggiungere un'applicazione a un quilt è quello di rifinire l'orlo dell'applicazione e di cucirlo con il punto n. 28. Utilizzare un filo invisibile sopra e un filo colorato nella bobina. Questo conferirà alla cucitura un effetto a mano.

- Preparare l'applicazione. Ritagliare la forma nella stoffa e un pezzo di stabilizzatore termoadesivo mediante stiratura.
- Mettere insieme il dritto della stoffa e il lato ruvido dello stabilizzatore. Usare il punto dritto (n. 1), lunghezza del punto 2,0, posizione dell'ago centrale e cucire insieme la stoffa e lo stabilizzatore con una cucitura da 6 mm.
- Rifinire il contorno dell'applicazione lasciando un margine di cucitura di 3 mm e ritagliare nelle curve. Tagliare lo stabilizzatore in modo che l'applicazione possa essere risvoltata. Premere sull'applicazione con le dita.
- Collocare l'applicazione sul quilt. Una volta trovata la giusta posizione, applicarla con il ferro da stiro.
- Seguire il bordo dell'applicazione con la parte dritta del punto n. 28. La parte orizzontale del punto deve catturare il tessuto dell'applicazione. Questa è infatti la parte che mantiene l'applicazione stabile in posizione.

**Suggerimento**: premere la funzione di ago in basso per posizionare l'ago nella stoffa all'altezza del punto in cui è stata interrotta la cucitura. La Pfaff creative 2134 consente di ruotare il tessuto facendo perno con l'ago con estrema facilità.

# Nostalgia/Heirloom

## Ago lanceolato

La cucitura con ago lanceolato (un ago speciale con un largo gambo a forma di ala) consente di ottenere un effetto ”orlo a giorno” sui tessuti intrecciati in fibra naturale, grazie alla creazione di fori attraverso i quali l'ago entra ed esce dalla stoffa.

- Sostituire l'ago normale con un ago lanceolato. Scegliere un punto che avanzi e retroceda più volte negli stessi fori (45-49). Usare il piedino consigliato per il punto in questione.
- Infilare l'ago e la bobina con del filo leggero di un colore appropriato per il tessuto che si sta usando. (ricordare che devono essere visibili i fori creati, ma non il filo).
- Iniziare a cucire. Quando si usa l'ago lanceolato, usare il tasto di cucitura lenta (49) per ridurre la velocità.

**Suggerimento**: se il tessuto è sottile, sistemare al di sotto della cucitura uno stabilizzatore sottile e a strappo.



## Orli a giorno

Questa tecnica è generalmente riconosciuta come ricamo a mano. Grazie alla Pfaff creative 2134, creare orli a giorno è molto più semplice e richiede poco tempo. Con due tipi di orlo a giorno speciali e variando la lunghezza e la larghezza dei punti si può ottenere un gran numero di effetti sempre nuovi.

Per eseguire orli a giorno occorre l'ago lanceolato (vedere sopra). Penetrando nel tessuto, questo tipo di ago crea infatti l'effetto traforato tipico dei lavori a giorno. I migliori risultati si ottengono usando tessuti relativamente doppi, come il lino o il cotone, da cui è più semplice estrarre singoli fili.

Se si estraggono ulteriori fili dalla stoffa e si ricama sui margini dei fori da cui sono estratti i fili, i fili stessi restano ”infagottati” e l'effetto traforato appare più evidente.



## Nervature con ago doppio

Per creare nervature con ago doppio, inserire l'ago doppio nella Pfaff creative 2134. Contrassegnare la prima linea di cucitura con un pennarello evanescente. Marcare quindi anche le linee successive o utilizzare uno dei piedini per nervature opzionali Pfaff, per dirigere correttamente la cucitura.

- Sostituire l'ago standard con un ago doppio da 2,0 mm. Impostare la creative 2134 per un punto dritto normale (1), lunghezza del punto 2,5 - 3,0, piedino 2, sistema IDT disinnestato.
- Usare sia per l'ago sia per la bobina un filo con colore abbinato alla stoffa. Usare il porta-rocchetto destro per il secondo rocchetto. Ricordare di posizionare un filo su un lato del disco di tensione e l'altro filo sul secondo lato.
- Eseguire la cucitura lungo la prima linea. Procedere allo stesso modo per cucire tutte le nervature.





## Punto croce

Più di qualsiasi altra tecnica di cucitura, il punto croce è associato al lavoro fatto a mano. Con la Pfaff creative 2134 e punti croce, n. 40-44, è possibile realizzare questa tecnica di cucito tradizionale con facilità e rapidità. I punti croce pre-programmati conferiscono un aspetto di lavorazione fatta a mano e un carattere distintivo alla biancheria da tavola, agli asciugamani o ai capi d'abbigliamento.

Suggerimenti per l'esecuzione del punto croce:

- Lavorare usando sempre le funzioni ”Bassa velocità” e ”Ago in alto/in basso”.
- Inserire il piedino per punti decorativi n. 2.





## Cucitura a mano libera

La funzione di cucitura a mano libera consente di realizzare lavori di grande effetto. Usando gli svariati tipi di filato esistenti in commercio e naturalmente con l'aiuto della Pfaff creative 2134, si può creare un motivo simile ad un disegno eseguito a matita. Infatti, variando gli schemi e le direzioni di cucito, il programma consente di ottenere svariate ombreggiature.

| | |
|---|---|
| Tensione filo superiore | 2-3 |
| Piedino | Piedino per rammendo |
| Griffe | Abbassate |
| Misura ago | 80- 90 |
| Punto | Punto dritto/zigzag |

- Infilare la macchina con un filo in cotone di buona qualità o un filo sintetico. Per la bobina si può usare lo stesso filo, o un filo per bobina da ricamo.
- Tendere bene la stoffa in un telaio rotondo. Per una presa migliore si può usare un telaio rotondo in legno, foderato con uno sbieco.
- Selezionare il punto dritto o a zigzag. Da questo momento in poi, è possibile controllare la lunghezza del punto. Regolando il movimento del telaio e alla velocità di cucitura. Una cucitura troppo lenta causerebbe infatti la formazione di troppi nodi sul rovescio della stoffa.

**Importante**: quando si cuce a mano libera non innestare mai il sistema IDT.

**Suggerimento**: utilizzare il piedino per quilt a mano libera (accessorio opzionale) per una migliore visuale durante la cucitura.

## Arricciatura con punto dritto

Un punto dritto consente di eseguire arricciature su maniche, polsini, gonne o balze. Per ottenere arricciature uniformi e accurate è necessario cucire due o tre file di punti.

- Impostare la lunghezza punto su 6,0 mm. Diminuire la tensione del filo nell'ago a 3.
- Evidenziare la prima linea di arricciatura sul dritto del tessuto. Cucire lungo la linea stessa. Lasciare circa 10/12 cm di filo all'inizio e alla fine della cucitura.
- Cucire altre 1 o 2 file, servendosi dell'estremità del piedino come guida.
- Unire la stoffa tirando i fili della bobina (inferiori) come necessario.
- Eseguire l'unione in maniera uniforme e annodare insieme i capi del filo, per fissare la cucitura.

> **Suggerimento**: è importante usare un filo resistente durante l'arricciatura così da evitare rotture del filo quando si tirano i fili di unione.





## Punto fagotto - n. 8

Il punto fagotto crea un effetto di orlo a giorno. Viene spesso usato per collegare due bordi di tessuto rifiniti.

- Rifinire i margini grezzi della stoffa e ripiegarli sul rovescio.
- Sistemare la stoffa al di sotto del piedino con gli orli lontani circa 3 mm.
- Cucire dal lato destro del tessuto, assicurandosi che l'ago sia in grado di cucire insieme i lati destro e sinistro.

> **Suggerimento**: per facilitare il trasporto del tessuto, usare la guida fagotto (accessorio speciale). La guida è disponibile nelle misure da 3 mm e 5 mm. Il pezzetto sotto la guida viene inserito nel foro piccolo sulla parte anteriore della placca ago.





## Punto incrociato - n. 12

Questo punto estremamente elastico è particolarmente adatto per orlature decorative.

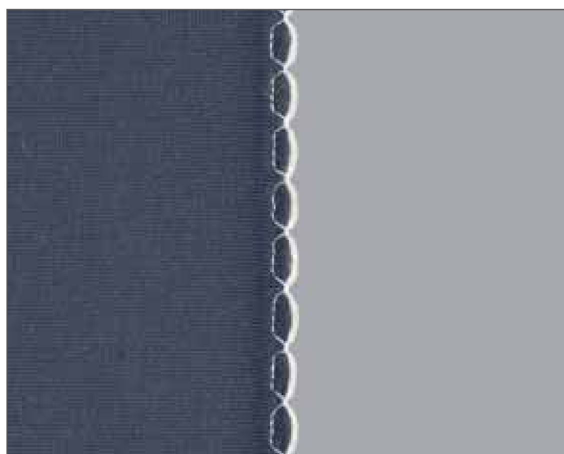
- Piegare il margine dell'orlo sul rovescio della stoffa.
- Cucire l'orlo dal dritto del tessuto. Rifilare ogni eccesso di tessuto fino alla cucitura.



## Punto conchiglia

La conchiglia è una rifinitura molto efficace per tessuti sottili e morbidi, quali seta e rayon. Viene utilizzata di frequente come orlo finito sulla lingerie.

- Selezionare il punto invisibile n. 5 e specchiarlo con il tasto immagine specchiata/tastiera (50).
- Aumentare la tensione del filo per creare una piega della conchiglia più profonda.
- Rifinire il margine grezzo e stirare il margine di cucitura verso sinistra.
- Durante la cucitura, assicurarsi che il tessuto scorra sotto il piedino ad un'altezza pari a metà piedino e che l'orlo invisibile si porti sull'orlo ripiegato.



**Suggerimento**: aggiungere un filo in cotone perlato colorato sul bordo piegato durante la cucitura della piega della conchiglia. In questo modo è possibile creare un bel contrasto e rinforzare l'orlo.

## Orlo arrotolato con piedino n. 7



Usare l'orlatore per rifinire i bordi di camicie, sciarpe o pieghe senza dover stirare preventivamente gli orli. L'orlatura impedisce la sfrangiatura dei margini della stoffa e produce un bordo con una rifinitura pulita e di lunga durata.

- Piegare due volte l'orlo del tessuto (circa 2 mm per piega).
- Posizionare il bordo del tessuto piegato sotto il piedino per orlo arrotolato e cucire alcuni punti per fissarlo.
- Ruotare il volantino verso di sé fino a quando l'ago non raggiunge il punto più basso. Sollevare il piedino e far scorrere il tessuto nella guida di scorrimento del piedino.
- Abbassare il piedino e, durante la cucitura, trasportare il bordo del tessuto in modo uniforme nel piedino. Durante l'orlatura, assicurarsi che l'orlo grezzo della stoffa poggi contro l'orlo sinistro dell'apertura del piedino per orlo arrotolato. Accertarsi che la stoffa non scorra sotto il lato destro del piedino.

## Orlo arrotolato con punto n. 3



Anche un punto zigzag stretto crea un orlo arrotolato molto carino su tessuti elastici più leggeri, quali nylon per lingerie.




# Manutenzione

# Sostituzione della placca ago

 **Spegnere l'interruttore principale**



## Rimozione

Sollevare il piedino. Posizionare il cambiaplacca (cambialampadina) come mostrato nella figura e spingere la placca verso l'alto prima a destra, quindi a sinistra. In questo modo la si può rimuovere facilmente.

## Sostituzione

Collocare la placca ago di fronte al bordo posteriore della fessura, quindi premere anteriormente verso il basso, fino a farla scattare in sede. Prima di iniziare a cucire, accertarsi che la placca ago sia in posizione perfettamente orizzontale.

**Suggerimento**: per facilitare la rimozione della placca ago, abbassare le griffe.

# Pulizia

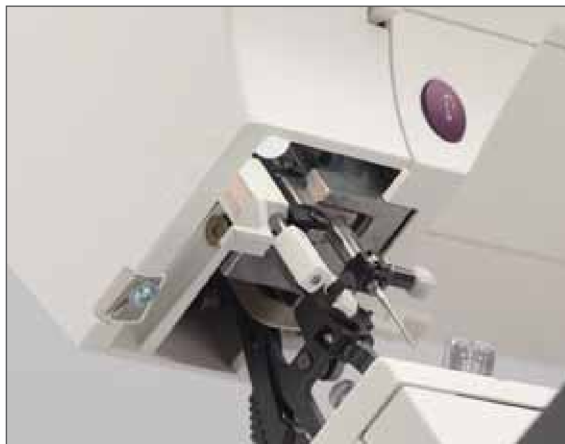
 **Spegnere l'interruttore principale**



- Rimuovere la placca ago e abbassare le griffe. Pulire le griffe e l'area del gancio con la spazzola in dotazione.
- Effettuare la pulizia della macchina ogni 10 - 15 ore di funzionamento.

## Pulizia dello schermo

Pulire delicatamente lo schermo servendosi di un panno morbido, asciutto e che non produca lanugine. NON utilizzare detergenti o solventi abrasivi!



## Sostituzione della lampadina



**Spegnere l'interruttore principale**

- Scollegare dalla macchina il cavo di alimentazione e la spina del pedale.
- Rimuovere il box accessori. La lampadina si trova all'interno della macchina per cucire, in prossimità dell'infila-ago.

### Rimozione della lampadina

Spingere a fondo il cambialampadina, come mostrato nella figura. Ruotare la lampadina di mezzo giro in senso antiorario, quindi rimuoverla.



### Inserimento della lampadina

**Importante:** utilizzare la lampadina indicata sul lato sinistro della macchina, a 12 V max 5 watt.

- Inserire la lampadina nel cambialampadina.
- Guidare la lampadina nel portalampadina diagonale e ruotarla per innestarla.
- Spingere in alto e a fondo la lampadina nel portalampadina e ruotarla di mezzo giro in senso antiorario. Rimuovere il cambia-lampadina; la lampadina è fissata saldamente.

Le lampadine possono essere acquistate presso un rivenditore Pfaff.

# Problemi durante il cucito e soluzioni

| Problema/Causa | Rimedio |
|---|---|
| **La macchina salta i punti** | |
| L'ago non è inserito correttamente. | Posizionare bene l'ago in sede, spingendolo a fondo verso l'alto. Il lato piatto deve trovarsi di fronte alla parte posteriore. |
| L'ago in uso non è adatto. | Usare l'ago sistema 130/705 H. |
| L'ago è piegato o presenta la punta rovinata. | Inserire un nuovo ago. |
| La macchina non è infilata correttamente. | Controllare la modalità di infilatura. |
| L'ago è troppo piccolo per il filo. | Usare un ago di dimensioni maggiori. |

| | |
|---|---|
| **Il filo nell'ago si spezza** | |
| Vedere sopra. | Vedere sopra. |
| La tensione del filo è eccessiva. | Regolare la tensione del filo superiore. |
| Il filo è sfibrato o attorcigliato o privo di flessibilità perché troppo vecchio. | Usare solo fili di buona qualità. |
| Il filo è troppo spesso. | Usare un ago con cruna larga (sistema 130 N). |

| | |
|---|---|
| **L'ago si spezza** | |
| L'ago non è bene inserito. | Inserire un nuovo ago e spingerlo a fondo in sede. |
| L'ago è piegato. | Inserire un diverso tipo di ago. |
| L'ago è troppo spesso o troppo sottile. | Cambiare l'ago. |
| L'ago è piegato e ha intaccato la placca ago perché si sta manipolando impropriamente il tessuto. | Basta dirigere con delicatezza il tessuto su cui si lavora. |
| Il porta-rocchetto non è inserito bene. | Quando si inserisce il porta-rocchetto, spingerlo a fondo in sede. Tirare leggermente l'estremità del filo per accertarsi che il porta-rocchetto sia perfettamente fissato. |

| | |
|---|---|
| **Il cucito non procede uniformemente** | |
| È necessario regolare la tensione del filo. | Controllare la tensione del filo nell'ago. |
| Il filo è troppo spesso, presenta una trama disomogenea o è indurito. | Usare solo fili di buona qualità. |
| Il caricamento del filo sulla bobina non è uniforme. | Non avvolgere il filo a mano. Verificare che il filo sia ben tirato nella molla tendifilo bobina. Controllare il percorso del filo bobina. |

| | |
|---|---|
| **Anelli di filo sul dritto o sul rovescio della stoffa** | Reinfilare la macchina, accertandosi che il piedino si trovi nella posizione più alta. Ciò garantisce che il filo dell'ago passi adeguatamente nel tendifilo. |

| Problema/Causa | Rimedio |
|---|---|
| **La macchina non trasporta o trasporta irregolarmente** | |
| La lanugine prodotta durante il cucito si è depositata tra le file di dentini delle griffe. | Rimuovere la placca ago, quindi eliminare la lanugine con la spazzola. |
| Le griffe sono abbassate. | Sollevare le griffe (vedere pagina 2:6). |

| | |
|---|---|
| **Il funzionamento della macchina è irregolare** | |
| Residui di filo si sono depositati sul gancio. | Rimuovere i fili. |

| | |
|---|---|
| **La macchina non cuce il punto selezionato** | Selezionare nuovamente il punto che si desidera eseguire. Spegnere la macchina, attendere 10 secondi, quindi accenderla nuovamente. |

| | |
|---|---|
| **Schermo non corretto o vuoto** | |
| Quando si verificano scariche di elettricità statica, è possibile che si perdano alcuni segmenti dello schermo. | Spegnere la macchina una volta completate le funzioni di cucito, attendere circa 10 secondi, quindi riaccenderla. Selezionare nuovamente il punto che si desidera eseguire. |

| | |
|---|---|
| **Messaggi nella modalità di ricamo**<br>**Messaggi di errore** | |
| Sono sei i messaggi di errore che possono essere visualizzati sullo schermo: | |
| E1 viene visualizzato al posto del numero del disegno. | Questo tipo di formato non è supportato. |
| E2 viene visualizzato al posto del numero del disegno. | Impossibile leggere le informazioni della scheda (scheda corrotta). |
| E3 viene visualizzato al posto del numero del disegno. | Il disegno è troppo grande per il telaio più grande. Questo messaggio verrà visualizzato dopo avere scelto un disegno. |
| E4 viene visualizzato al posto del numero del disegno. | Dati corrotti. Questo disegno è più grande delle dimensioni massime consentite per un disegno. Questo messaggio può essere visualizzato mentre la macchina ricama. |
| E5 viene visualizzato al posto del numero del disegno. | Non è stato rilevato alcun dato. La macchina non trova i disegni da ricamare. |
| E6 viene visualizzato al posto del numero del disegno. | Portare la macchina al rivenditore per assistenza. |

- Se i problemi persistono, contattare un rivenditore autorizzato Pfaff.
- Sottoporre la Pfaff creative 2134 ad una manutenzione regolare ad opera del rivenditore Pfaff.
- Quando si lascia la macchina non custodita, sia pure per breve tempo, spegnere l'interruttore principale. Attenersi a questa semplice norma è importante soprattutto se in prossimità della macchina per cucire ci sono dei bambini.

## Parti e accessori non originali

La garanzia non copre difetti o danni dovuti all'uso di accessori o parti non originali.

# Indice

## Dati tecnici

| | |
|---|---|
| Dimensioni (L x A x P) | 408 x 290 x 187 |
| Peso | 8,3 kg |
| Tensione nominale (reversibile) | 220 - 240 V / 120 V |
| Consumo elettrico | 75 W |
| Spia di cucitura | 12 V /max. 5 W |
| Velocità di cucitura | Max 950 rpm |
| | Min 80 rpm |
| Larghezza punto | 0...9 mm |
| Lunghezza punto | 0...6 mm |
| Leva alzapiedino | 8 mm |
| Altezza max. piedino | 10.5 |
| Ago sistema | 103 / 705 |

## Contenuto della confezione

Macchina per cucire
Valigetta
Pedale
Cavo principale
Accessori
Manuale di istruzioni
Unità di ricamo
Telaio per ricamo
Mascherina per ricamo
Quick start embroidery kit - pacchetto pronto per iniziare a ricamare

## Proprietà intellettuale

PFAFF, creative e IDT (immagine) sono marchi di fabbrica registrati o marchi di fabrica di VSM Group AB.

L’eccesso di tintura presente in alcuni tessuti può provocare delle macchie non solo sulla stoffa, ma anche sulla macchina per cucire. Questo inconveniente può rivelarsi di difficile eliminazione, se non impossibile.
I tessuti di pile e jeans, specialmente se rossi e blu, contengono spesso un eccesso di tintura.
Se si teme che il tessuto/capo confezionato presenti questo problema, lavarlo prima di eseguire la cucitura/il ricamo.

La società si riserva il diritto di apportare alla macchina, senza preavviso, tutte le migliorie di ordine estetico e tecnico che la nostra esperienza e l'incedere del progresso dovessero consigliarci.











VSM Italia Srl • C.so Susa 242 • 10098 Rivoli (To)
tel. 011/9515811 • n. Verde 800/812081 (solo da telefonia fissa)
info.italy@vsmgroup.com • www.pfaff.com